GO! PS공략왕

옥권 이야기

환상수호전 2

사우전드 암즈

에어가이츠

GO! PS공략왕
게임파워 1999/2 특별부록

FEBRUARY 특별부록

GAME POWER

CONTENTS

옥견 이야기

환상수호전 2

사우전드 암즈

에어가이츠

玉繭物語
옥견 이야기
PlayStation
장르 RPG
제작사 겐키
발매일 12월 3일
발매가 5,800엔

저주받은 성정을 편안함으로 이끌 용자의 이야기

옥견 이야기

대부분 「옥잠 이야기」로 알고 있는 「옥견 이야기」의 세계가 펼쳐지려 한다. 「옥견 이야기」는 눈에 익은 캐릭터를 이용, RPG의 요소에 육성 시뮬레이션, 사운드 노블 등의 요소들이 적절하게 가미됐다. 이 겨울, 수작의 한 자리를 훌륭히 차지할 만한 작품이다.

게임 시스템 설명

필드상

방향키: 전후좌우로 이동
O버튼: 행동
×버튼, L2버튼 : 대시
□버튼:스테이터스 화면

필드를 제외한 대부분의 경우

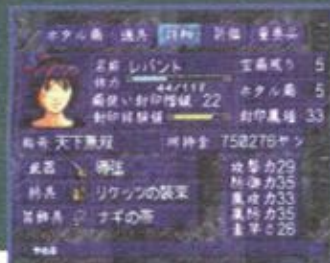
방향키: 항목이동
O버튼: 선택
×버튼: 취소
□버튼: 스테이터스 화면
△버튼: 설명

파일 관리 화면

마을 안에는 플레이어의 집과 가리아의 집, 실 잣는 곳이 있다. 던전에서는 주요 이벤트 직전에 지면 왕관모양으로 빛이 나며 위쪽에 정팔면체의 물체나 전송장치가 떠 있다. 이 앞에 가서 O버튼을 누르면 파일을 관리할 수 있다. 재미있는 것은 로드 기능이 붙어 있으며, 메모리 카드를 전부 다 사용할 수 있도록 만들었다. PC의 요소를 많이 도입한 느낌이다.

• 구성

物語の記錄 : 세이브
記錄の讀み : 로드
物語へ戻る : 게임으로 돌아감
物語を終える : 게임을 끝냄

스테이터스 화면 설명

주인공 파트

●남은 공견수(空繭殘り)
남아 있는 빈 고치의 수로 최대 12개. 정화를 하면 채워진다.

●호타루견(ホタル繭)
숲의 종복을 잡아넣기만 한 고치. 호타루는 반딧불이라는 뜻으로 '빛나는 고치'라는 의미를 가지고 있다. 정화가 필요.

●봉인마종(封印魔種)
게임을 진행하는 동안 잡아넣은 종복의 가짓수가 누적되어서 나타난다.

성마 파트

●속성(屬性)
4가지 요소에 대한 속성을 나타내며 삼각형의 크기로 그 정도를 알 수 있다.

●개성(個性)
무술(武), 방어(防), 마법(魔), 민첩성(敏)의 4가지 요소에 대한 캐릭터의 개성을 나타낸다.

●계통도(系統圖)
자기의 대(代)와 전전대까지의 속성을 알 수 있지만 합성을 반복해왔을 경우 자세한 것은 알 수 없다.

고치조작 화면 설명

마을에서는 '마브'가, 신전에서는 '라'가 고치조작을 담당한다. 정화를 받고 나면 에너지가 채워지는 효과도 있으며 전투불능 캐릭터도 되살아난다. 즉, 기존 RPG에서의 여관과 같은 기능을 하는 것이다. 또한 호타루 견을 가지고 있으면 자동으로 정화를 하지만 없을 경우에는 곧바로 조작화면으로 들어간다.

■합성(合成)
두 마리의 성마를 선택하여 합성한 다음 새로운 성마를 만든다. 장비중인 고치(裝備中のマユ)와 맡고 있는 고치(預けてるマユ) 중에서 아무 곳에서나 하나씩 선택(O버튼)하면 합성한 후의 상태를 볼 수 있다. △버튼으로 그 모습을 볼 수 있으며 □버튼으로 마법이나 특수 공격항목을 볼 수 있다. 모든 것이 결정되면 다시 O버튼을 누른다.

■잣기(紡ぐ)
O버튼으로 선택하여 △버튼으로 실을 뽑는다. 정화한 고치에서 실을 뽑으면 도구점에 팔 수 있는데 레벨이 높은 성마일수록 비싸게 팔 수 있다.

■장비(裝備)
3마리까지 장비할 수 있다. □버튼으로 고치를 정돈할 수 있다.

■보기(見る)
성마의 이름을 변경할 수 있다. 성마의 모습과 능력을 볼 수 있으며 사용하는 버튼은 합성시와 같다.

■종료(終了)
조작을 끝내고 본 게임으로 돌아간다.

성마의 합성시 주의점

① 성마의 합성 횟수에는 제한이 없으며 그 모습은 먼저 선택한 성마의 계보를 따른다.
② 능력은 그대로 계승되면서 수지풍화의 상성, 상극 관계를 이어간다.
③ 각 수치는 합성의 경우에 따라 늘어나거나 줄어들거나 한다. 같은 종류의 합성을 계속하면 역시 항목이 늘어나고 줄어든다. 경우에 따라서는 변화가 없는 항목이 생길 수 있다.
④ 성마를 업그레이드할 때에는 가능하면 각 속성을 유지시켜나가도록 한다. 적어도 공격방법을 하나씩은 갖고 있는 상태로 키워야만 게임 진행이 수월해진다.
⑤ 그래프 내의 삼각형의 크기에 따라 그 속성의 소멸과 유지가 결정되므로 합성시에는 그래프를 잘 살펴보고 결정해야 한다.
⑥ 합성시에는 각 스테이터스 수치와 그래프가 나타나므로 이를 참고해서 합성한다. 그러나 「여신 전생」의 경우처럼 미리 보기 기능이 일목요연하게 되어 있지 않으므로 합성할 성마를 미리 합성시켜 놓은 후 주력 성마와 합성하는 것도 좋은 방법이다.

전투 화면 설명

주인공이 전투시

공격(攻擊): 장비하고 있는 무기로 공격한다.
방어(防御): 체력소모를 줄인다.
소환(召喚): 성마수를 소환한다.
봉인(封印): 공견에 종복을 봉인한다.
도구(道具): 도구를 사용한다.
퇴각(退却): 전투에서 달아난다.

성마 전투시

공격(攻擊): 통상타격 공격을 한다.
방어(防御): 체력소모를 줄인다.
특수(特殊): 특수 공격을 한다.
마술(魔術): 습득하고 있는 마법으로 공격한다.
교체(入れ替える): 전투 캐릭터를 바꾼다.

전투시 유의할 점

적과는 가능한 정면으로 적이 뒤돌아서 있을 때 조우하는 게 제일 좋다. 등뒤에서 적을 만나면, 전투가 힘들어 진다. 성마의 적정 레벨은 가장 레벨이 높은 적보다 두 세 레벨 정도의 차이를 두는 것이 좋다. 수지풍화의 상극을 이용하면 큰 효과. 화면의 적의 속성을 보고 그것을 이기는 속성의 것을 선택하면 좋다. 각 적마다 속성이 표시되므로 그 속성의 시계 반대 방향으로 바로 한 단계 전 속성으로 공격하면 큰 효과를 볼 수 있다.
기본 법칙은 "물은 불을 불은 바람을 바람은 땅을 땅은 물을 이긴다"이다. 그리고 새 던전에 들어가면 몇 마리 정도를 포획하면 일단 돌아가서 합성하는 것이 좋고, 또 성마의 경우 방어를 하면 정신 게이지가 조금 올라가는 것도 이용할 만한 요소이다.
아이템의 사용은 주인공만이 가능하므로 그 사용 시점을 적절히 파악해 놓는 것도 중요하다. RPG의 기본 전투 방식에서 크게 벗어나지 않는다는 것을 염두에 된다.

캐릭터 소개

레반트 (주인공)

오카리나의 힘으로 숲의 종복을 봉인하여 고치에 봉인한 후, 성마로 만들어 부릴 수 있는 견사. '결연의 의식'을 끝내고 견사가 된 그는 사냥꾼의 입장이 된 때문인지, 의상도 마을 사람과는 다른 것을 입고 있다

피오 (레반트의 어머니)

나기족인 피오는, 옛날에는 성마술의 의식을 행했다. 하지만 남편인 리케츠가 실종된 이래 그 일을 그만두고, 계속해서 남편을 기다리고 있다

가라이 (성마도사)

마브의 보호자. 예언에 따라 사이라스 마을로 들어옴. 성령 아주라의 환생으로 나기의 마을에서는 산파 일을 했었음. 숲과 마을의 공생에 힘씀

레반트의 처로 호타루견의 정화나 성마의 합성을 할 수 있다. 몸에 새겨지는 저주의 각인은 무슨 의미일까

케루마리오 (대장장이의 아들)

레반트의 친구로 자신의 신분에 강한 불만을 품고 있다. 마을의 숨은 실력자로, 마브 들에게 항상 도움을 주려 한다

루이 (파수꾼)

숲에서 아버지를 잃고, 강한 증오심을 가지고 있다. 또한 그 이유가 리케츠의 실종에 있다고 생각하고 레반트와는 별로 사이가 좋지 않다

아이템 목록

이름	효력	가격
요모기생약(ヨモギ生藥)	주인공 체력값 회복 소	15얀
히메요모기생약(ヒメヨモギ生藥)	주인공 체력값 회복 중	50얀
니가요모기생약(ニガヨモギ生藥)	주인공 체력값 회복 대	500얀
삼급샤브화주(三級シャブ火酒)	성마 체력값 회복 소	50얀
이급샤브화주(二級シャブ火酒)	성마 체력값 회복 중	100얀
일급샤브화주(一級シャブ火酒)	성마 체력값 회복 대	200얀
특급샤브화주(特級シャブ火酒)	성마 체력값 회복 완전	구입 불가능
텐다이우야쿠(テンダイウヤク)	완전 회복(공통사용), 빈사시 회복	1500얀
카노코소분말(カノコソウ粉末)	독 상태 회복(공통 사용)	10얀
이카리소분말(イカリソウ粉末)	석화 상태 회복(공통 사용)	50얀
베논의 윤(ヴェノンの輪)	독물 산포	70얀
슬람의 윤(スラームの輪)	최면 유도	100얀
로쿠아의 윤(ロクアの輪)	석화 유도	300얀
무무루스의 윤(ムムールスの輪)	치사	500얀
데바의 거울(デヴァの鏡)	스테이터스 이상 보호	200얀
우루비의 가호(ウルビの加護)	스테이지 속성 변경, 땅의 속성을 유리하게 만듦	200얀
바리의 가호(ヴァリの加護)	스테이지 속성 변경, 물의 속성을 유리하게 만듦	200얀
아구니의 가호(アグニの加護)	스테이지 속성 변경, 불의 속성을 유리하게 만듦	200얀
마르티의 가호(マルティの加護)	스테이지 속성 변경, 바람의 속성을 유리하게 만듦	200얀
우루비의 도장(ウルヴィの印)	땅의 속성 개체 공격	200얀
우루비스의 도장(ウルヴィスの印)	땅의 속성 전체 공격	300얀
바리의 도장(ヴァーリの印)	물의 속성 개체 공격	200얀
바리스의 도장(ヴァーリスの印)	물의 속성 전체 공격	300얀
아구니의 도장(アグニの印)	불의 속성 개체 공격	200얀
아구니스의 도장(アグニスの印)	불의 속성 전체 공격	300얀
마르티의 도장(マルティの印)	바람 속성 개체 공격	200얀
마르티스의 도장(マルティスの印)	바람의 속성 전체 공격	300얀
잠자는 포자(ネムリホウシ)	주위의 종복을 잠들게 해서 움직임을 저지한다	100얀

거미의 숲에 사는 정령의 환생, 털 복숭이로 가족과 함께 살고 있다. 물욕이 대단히 강하다

아무 (숲의 인간)

■ 참고

아이템은 많은 종류가 있지만 정작 쓰이는 것은 몇 가지 안 된다. 주인공 및 성마의 체력 회복, 전투불능 회복, 석화 및 독 상태 회복이 주로 사용되며, 특히 체력 회복 계통은 항상 가득 채워놓는 게 좋다. 총 20개까지 지닐 수 있다. 주요품의 경우 스토리 진행상 꼭 필요한 것은 자연스럽게 얻어지고, 또한 사용되므로 크게 신경 쓸 필요는 없다.

■ 기타 물품 참고 사항

이 게임에서는 무기의 역할이 크게 줄었다. 쳐다보지 못할 춘화와 동월이 가슴을 아프게 한다. 하지만 던전에서 얻는 무기나, 대장간에서 입수하는 도현(적의 대미지로 자신의 체력 회복)으로 초반은 어느 정도 넘길 수 있으며, 중반 이후는 풍적(나방의 숲에서 발견) 정도면 자신의 몸 정도는 지킬 수 있다. 방어구는 게임의 후반에 얻어지는 리케츠의 장속으로 모든 것을 커버할 수 있다. 스토리가 막바지에 이르면 자연스레 얻을 수 있다.
마브가 준 나기의 띠는 체력을 조금씩 회복해 주는 기능을 가지고 있는데, 게임의 종반까지 사용할 수 있다. 스토리 진행상 자연스레 얻게 된다.

스토리 공략

나는 나기의 예언자 기.
신의 소리를 듣고, 미래를 내다보는 자.
나에게는 보인다….
우리들의 저주받은 성정을 편안함으로 이끌어줄 자의 모습이.
그 용맹한 모습이, 전설이 노래하는 사냥꾼과 같이
그 이름을…

첫 번째 이야기

위대한 아버지의 제(祭).
검은 종복의 날개 짓 소리.
알리는 것은
시련의 시작.
제(祭)

예언자 기가 화면상에 등장한다.

기: 우리들의 저주받은 성정은 편안함으로 안착될 그 때까지, 영구히 윤회한다. 그 자에게 에루림의 가호가 있기를….

파수대가 보이고 마브와 레반트가 앉아 있다.

마브: 언제 들어도 부드러운 소리야, 견사의 노래…. 언젠가는 견사가 되겠지…. 견사의 아이니까, 그렇게 정해져 있으니까…. 그때는 나기의 여자로서 너의 신부…가…. 하지만, 난….

정해진 운명을 거역할 수 없음에 불만을 느끼는 마브

파수대 옆 계단에서 루이가 등장한다.

루이: 여어~ 두 사람, 뜨거운데….
마브: 루이! 애하고는 관계없어, 저쪽으로 가!
루이: 난 어린애가 아냐, 일도 하고 있어! 풋나기 견사와는 달라. 내일 축제라고 들떠있지마, 바보!!
마브: 너도 말만 앞세우잖아! 뻐드렁니! 뭐야 잘난 체만 하고… 아, 참 내일, 음유시인이 광장에 온대. 정말 재밌을 거야, 케르마리오도 데리고 가자, 좋지? 그럼 자야지, 내일 중앙광장에서…약속이야.

너무 단순한 루이. 하지만 마음은 좋을지도…

사이라스 마을

자신의 집(自分の家)

레반트가 집에 들어오면 맞은편에 피오가 앉아있다.

피오: 어서 와, 오늘은 조상님들을 맞이하는 중요한 밤이란다… 하지만 아버지는 분명히 어딘가에 살아 있을 테니… 맞이할 필요는 없을 거야. 대신 숲의 신령님에게 아버지의 무사함을 기원했단다, 아 그건 그렇고 중요한 일은 잊어버리기 전에 적어 두는 게 좋아. 내일, 나갈 거지? 그럼 자거라.

마을의 밤. 불안한 시작을 알린다

때로는 대화를 통해 좋은 정보를 얻을 수 있다

1. 잔다(もう寝る)를 선택했을 경우(꿈)

레반트는 잠결에 마을사람들이 아버지를 비난하는 소리를 듣는다. 울림이 심해서 잘 들리지는 않지만 아버지가 무엇 때문에 달아났다고 비난을 하는 듯하다. 게다가 나기의 인간인 어머니마저 비난하면서 레반트 자신도 백안시 당하게 된다. 이윽고 꿈을 꾸는 레반트. 꿈속에서 마브가 나타난다.

마브: 야, 이런 곳에 있었어! 뭐해? 음유시인의 노래를 듣기로 약속했잖아? 케르마리오가 기다리고 있어…날 따라와!

마브를 좇아가다 보면 루이가 나타난다.

루이: 야, 길을 잃었냐? 한심하군. 정말…. 이런데서 어슬렁거리고 있으면 괴물에게 잡아먹혀. 이 풋내기야~

계속 길을 가다보면 웬 남자가 앞에 나타난다.

꿈속에서 만난 남자. 얘기의 복선으로 작용한다

전투를 해보지만 무조건 죽게 된다

꿈의 남자 : 소년… 사이라스 출신인가? 거기서 무엇을 하나? 파레루의 사자가 없는 지금 사이라스에 견사는 없을 텐데, 너 파레루의 사자의 아들인가? 호오, 정말… 그 혈통이란 게 어느 정도인지 상대해주겠다.

꿈의 남자 : 성마수를 소환할 수 없는 너 따위가 내 적수가 될 수 없지, 어차피 넌 겁쟁이니까…후하하하하하….

2. 아직 자지 않는다(まだ寝ない)를 선택했을 경우

피오 : 축제 전날 밤에 늦게까지 자지 않으면 숲의 종복의 꿈을 꾼다고 한단다.

레반트는 일어나 밖으로 나간다.

[레반트가 갈 수 있는 장소]

● 실 잣는 곳(絲紡ぎ場)

왼편으로 통로가 나 있고 정면에는 '피토'가 있다. 그는 아무도 없으니 돌아가라고 한다. 문을 열고 들어가면 세이브 포인트가 있고 안쪽에 할아버지가 앉아 있다. 그 역시 집으로 돌아가서 아버지의 명복을 빌어주라고 한다.

● 파수대(見張り臺)

루이 : 뭐야, 내일은 스승님의 초막에 갈 거니까 빨리 일어나야 해, 너처럼 축제라고 해서 들떠있을 여유는 없어, 누가 뭐라든 나, 파수당번이니까, 경계뿐만 아니라, 괴물이 나타나면 제일 먼저 싸워야 해. 그걸 위한 수행이나 뭐 여러가지 있어. 뭐, 넌 이런 건 모르겠지만…. 뭐야, 무슨 일이야, 알아, 오늘은 죽은 자들의 혼이 돌아와. 너도 도망가다 죽은 아버지 혼을 맞이하는 게 좋을 거야. 난… 너를 상대할 여유도 없고 내일 빨리 일어나야 해. 빨리 돌아가서 자.

● 나무의 집(ナムの家)

나무는 주인공에게 아버지의 가업을 이어서 어머니를 편하게 해드리라고 한다. 그의 부인 '아나'는 죽은 자의 방문을 맞이해야 한다고 말한다.

● 뭇사의 집(ムッサの家)

뭇사는 아버지를 훌륭한 사람이었다고 말해주고 그의 부인 니나는 아버지의 나기의 여인인 어머니의 행동(아버지의 혼을 맞이하지 않는)을 못마땅하게 여기는 듯한 발언을 한다. 그의 아들 파쿠에게 말을 하면 농사일을 계승한다는 것에 불만을 나타낸다.

● 구엔의 집(グエンの家)

구엔은 인생을 단순하게 보고 있다. 스는 오늘은 사자의 혼을 맞이하는 날이라면서 그 일을 하지 않는 주인공에게 "비겁자라도 사자의 혼은 달래주어야 한다"고 한다. 그 옆의 피코는 내일 음유시인의 정보 제공에 잔뜩 기대를 걸고 있다.

* 돌아와서 잠을 자면, '그냥 잔다'를 선택했을 때와 같은 패턴(꿈)이 이루어진다.

잠에서 깸

잠에서 깨어나면 피오가 레반트를 깨우며 말을 건다.

오니 부부의 습격. 비극의 시작이다

이 세계의 신의 심판은 간단명료하다!

피오 : 일어나… 마브와 약속했지? 신음한 것 같은데 괜찮니? 모두 같이 음유시인을 만나러 가기로 했지? 자, 모두 기다려.

레반트가 밖으로 나가려 할 때, 케루마리오가 뛰어 들어온다

케루마리오 : 이봐, 크, 크 큰일났어! 숲에서 뭔가 엄청난 소리를 내며 다가오고 있어, 분명히 괴물일 거야!. 그, 그래 마브, 마브가! 파수대로 혼자 갔어…. 그 왈가닥! 정말 괴물이라면, 마브가 위험해. 빨리 파수대로 가자!

괴물의 습격

가라이 노파가 결계로 마을을 보호한다.

레반트 : 이, 이것은… 결계? … 가라이 노파…마브

성마도사 가라이의 첫 등장. 결계를 치고 있다

> 지혜 있는 짐승, 위대한 아버지의 근심에 저촉되는 하얀 짐승을 숲에 풀어놓다. 짐승의 포효. 그것은 진혼곡 정.

심판의 방에 그롯타, 가라이, 지바라가 앉아있다.

그롯타 : 우충의 무리가 결계를 부수고 마을을 습격했다…. 이것은 무엇을 의미하지? 결국, 이 사이라스에도 에루림의 심판의 날이 왔다는 것인가….

지바라 : 제가 살펴본 바 이미 게헤나의 결계는 한계입

니다… 뭔가 손을 쓰지 않으면… 그렇지, 성마도사 가라이여.

가라이: 파괴는 지혜로운 짐승에게서 나오는 것… 아마 그것은 인간의 짓, 숲의 종복의 힘으로 결계가 파괴된다는 것은 생각할 수 없습니다.

그롯타: 원인이 무엇이든지… 우충을 없앤 후 많은 자가 잠에 빠져 있다. 어떻게든 하지 않으면….

가라이: 말씀드리겠습니다만 그 우충은 오니부부라는 멸망의 벌레입니다. 오니부부가 뿌리는 가루는 모든 것을 잠들게 하여 흙으로 돌려보내는…. 고대의 대국, 게헤나 파레가 숲에 삼켜진 것도 오니부부의 습격이 원인이라는… 안타까운 일이지만… 두 번 다시 눈을 뜨는 일은 없을 것입니다….

가라이와 지바라의 언쟁. 일단은 카라바스라는 결론을 얻기에 이른다

지바라는 가라이의 행동에 불만이 있는 듯 가라이의 무능을 따지고 가라이는 다른 방법으로 산 제물이라도 바칠 거냐고 하면서 반문한다. 지바라는 이렇게 되기 전에 산 제물을 써서라도 이를 막았어야 한다고 하지만 가라이의 반격은 계속되고 그롯타는 이들을 말린다. 그러면서 사람들을 구할 방법을 물어오는데….

가라이: 잠든 자들의 혼은 꿈의 세계를 방황하고 있습니다… 그 혼을 되돌려 원래의 신체로 넣어야만….

지바라: 오오, 그래! 카라바스 풀(カラバス草)이다! 그 전설의 약초만 있으면 수면병에 효과가 있을지도?

말을 마친 지바라는 가라이를 숲으로 들여보내려고 하지만 가라이는 자신이 가봤자 소용이 없다고 하고 지바라는 그런 그녀를 비난한다. 그롯타는 파레루의 사자 대신 새로운 견사를 세워 숲으로 들여보내려 한다….

그롯타: 마을의 규칙에 따라 결연의 의식(結びの儀)을 집행한다… 좋은가? 가라이여!

가라이: 우리들 나기족은 견사와 함께 살도록 정해진 자. 마브에게도 예외는 없습니다. 모든 것은 사이라스를 위한 것. 준비는 되어 있습니다.

그롯타: 좋아. 견사, 파레루 사자의 아들 레반트. 그리고 나기족의 딸 마브. 두 사람을 심판의 방으로.

(자막)반

촌장인 그롯타는 레반트를 불러 견사로서의 의무에 대해 이야기하고, 그의 아버지에 대해서는 마을사람들의 일반론과는 달리 믿음으로서 기다리고 있다고 말한다. 또한 본제인 마브와의 결연 의식 즉, 결혼에 대한 얘기를 한다.

마브의 등장. 소위 말하는 '신부입장'

그는 나기족 여자로서의 유일한 해방책인 견사와의 결혼에 대한 의미를 생각하게 하며 그의 처를 소중히 대할 것을 부탁한다. 이어, 그롯타는 사라지고, 가라이가 마브를 이끌고 나타난다.

가라이: 숲의 신 에루림이여! 우리들의 어머니인 숲이여… 우리들 숲에서 태어난 지혜 있는 짐승이 그 커다란 근심에 저촉하는 것, 느끼는 것을, 다시 이곳에 만드는 것을 용서해 주십시오. 숲과 우리 짐승이, 같이 살아 갈 수 있도록… 이것은, 성인의 증표인 사냥꾼의 귀장식(狩人の耳飾り)이다…. 이것만 있으면 숲에서 싸움에 지거나 목숨을 잃지는 않을 것이다. 시련의 땅으로 여행을 떠나는 자에게의 최소한의 선물이다…. 그럼 두 사람 잘 들어라!

결연의 의식을 올리는 두 사람. 결혼식 치곤 너무 쓸쓸하다

가라이는 두 사람에게 견사의 위상(부정하고, 입방아에 오르내리며 고독한)에 대해 설명하고, 역시 나기의 여자에게도 무서운 시련이 기다리고 있다고 한다. 그는 또 견의 정화에 의한 부작용인 저주의 각인(呪の刻印)이 여자로서의 죽음을 의미한다고 설명해 준다. 마지막으로 늘상 있는 결혼식의 검은머리 파뿌리 어쩌고 하는 식의 축사를 해 준 후, 내일부터의 고독한 싸움에 대비해 오늘은 충분히 쉬라고 한 다음, 내일 준비를 갖춘 후 가라이의 집으로 오라고 한다.

얼마간의 시간이 흘렀을까? 파수대 위, 혼자서 오카리나를 불고 있는 레반트에게 마브가 찾아온다.

마브: 야…. 역시 여기 있었어. 왜 그래? 역시 불안…하지? 오늘은 여러가지 일이 한꺼번에 일어나서 좀 피곤해. 어른들은 언제나 마음대로야…그래서 싫

혼자 있는 레반트를 찾아온 마브, 역시 정식결혼과는 다른 것이 너무 많은 듯

어…. 하지만 이상해, 어째서 나기족 만이 정화할 수 있자…. 가라이 할머닌 성스러운 힘이라고 하지만…. 하지만, 마을 사람들은 그렇게 생각하지 않는 것 같아.

두 사람의 대화도중 갑자기 루이가 찾아온다.

루이: 누구야? 한밤중에 엉망진창으로 오카리나 불고 있는 건? 또 괴물이 습격해 오면 어떻게 할거야? 내일부터 일해야 되잖아? 빨리 자!
마브: 뭐야! 아, 무섭지? 어린애는 잘 시간이야. 그렇지 않으면 무서워서 잠이 안 와?
루이: 애가 아니라고 했잖아! 여, 레반트! 잡아먹히지 않게 조심해. 뭐, 제일 무서운 건 마브겠지만….
마브: 건방진 소리만 하고, 화 낼 거야. 정말로! 바~~~보! 자, 내일은 일찍 가야하니까, 빨리 자자…. 아, 늦잠 자지마, 신참 견사씨… 그럼, 내일 보자!

집에 돌아와 잠을 자면 꿈을 꾸게 된다.

[꿈]
낮에 있었던 소리가 계속해서 들린다.

꿈의 남자: 호오, 겉모습은 훌륭하군. 하지만, 어짜피 비겁자의 아들, 언젠가 부친과 같은 길을 걷겠지, 그리고 남는 것은 나기의 딸. 비참한 얘기지…. 그만두려면 지금 그만 둬!

이어 바탈 츄와의 전투와 전투가 벌어지고, 전투가 끝나면 꿈의 남자가 기다리고 있다.

꿈의 남자: 호오, 조금은 할 수 있는 것 같군, 하지만, 우리들의 진정한 힘은 이 정도가 아냐, 과연 견딜 수 있을까?
이어, 다시 전투를 시작하게 된다. 꿈의 남자와의 전투, 결과는 패배로 이어지지만 스토리는 계속 이어진다.

꿈의 남자: 뭐야? 벌써 끝인가? 흥, 그러고도 견사라고 할 수 있나? 어짜피 겁쟁이니… 후하하하하.

두 번째 이야기

하얀 짐승. 그것은 운명의 짐승
파란 짐승. 그것은 의의 짐승
푸른 견사

꿈에서 깬 아들에게 피오는 가라이 할머니의 집에 가라고 한다. 가라이 할머니의 집에 도착하면 마브와 가라이가 기다리고 있고, 가라이는 견사로서 숲에 들어가는 것에 대해 이야기한다.

가라이: 숲의 입구에는 네 개의 결계의 문이 있는데 그곳을 통과하기 위해서는 문의 열쇠가 필요하지. 이 사이라스에도 하나 있다. 파수꾼 루이가 가진 '비단벌레 문의 열쇠(タマムシの門のカギ)'지. 루이에게 열쇠를 받아서 비단벌레 숲으로 깊숙히 들어가면 거기에 푸른 견사가 살고 있다. 사람들이 '코리스'라고 부르는 상당한 실력자지. 카라바스초도 중요하지만, 우선 너는 제구실을 할 수 있어야 돼. 사냥의 방법이나 마음가짐 등, 같은 견사로서 배울 것도 많을 게다….

가라이는 숲에 들어가기 위한 도구를 준비해 주고 부족하면 도구점에서 사라고 한다. 상처는 생약 쑥(よもぎ生薬)으로만 치료할 수 있다고 한다. 그리고 무기는 장비가 필요하며, 공견은 부족하면 마브에게 부탁하라고 일러준다.

가라이: 이것은 견사의 오카리나(繭使いの笛)다. 종복(しもべ)의 봉인도, 소환도 이 오카리나의 음으로 가능하지. 그 오카리나는 너의 부친 리케츠에게서 맡은 것…….

가라이는 얘기를 나중으로 미루고 레반트에게 떠날 것을 권한다.

마브는 레반트에게 불안을 느끼는 듯, 그러나 좋아하는 마음은 확실하다. 키 아이템 '리스의 눈물'을 얻는다

그 옆에 있던 마브는 레반트와의 결혼이 갑작스러운 듯, 실감하지 못하고 있지만, 레반트에의 사랑과 걱정을 나타내며, 한마디로 첫 출전의 그를 보낸다. 가라이 집의 문을 열고 나오면 마브가 따라 나온다.

마브: 기다려 이거…. 내가 태어났을 때 나기 족장님에게서 받은 소중한 반지야, 아까 전해 줬으면 좋았지만…. 이런 거 좀 쑥스러워서…. 이 반지를 끼고 있으면, 마음이 편해져… 그러니까 분명히, 널 지켜줄 거야 그럼…조심해! 저, 저기… 으응. 아무 것도 아니야…같이… 힘내자구….

[자신의 집]
집에 들어오면 어머니 피오가 맞이하며 전투의 기본에 대해서 알려준다.

● **무기에 대해서**(武器について)
피오: 무기나 방어구는 대장간(鍛冶屋)에서 산단다, 그래 케르마리오의 집이야. 그 아이 집이 대장간이지? 좀 무뚝뚝하지만 솜씨는 좋아.
● **도구에 대해서**(道具について)
피오: 숲에서 상처를 입었을 때 그대로 사냥을 계속해 나가는 것은 위험해. 그러한 때를 위해서 편리한 도구가 여러가지 있단다, 그건 도구점(道具屋)에 가면 있으니까 틈틈이 보충해 두거라. 그리고 봉인에 필요한 공견은 마브에게

부탁해.

● **돈에 대해서(お金について)**

피오: 무기나 도구를 원해도 돈이 없으면 살 수 없단다. 그럴 때는 백견(白繭)을 잣는 거야. 그 실은 질이 매우 좋아서 비싸게 팔 수 있단다. 하지만 자아버리면 그 안의 성마수는 없어져 버린단다. 잘 생각해서 마브에게 부탁해.

● **종복에 대해서 (しもべについて)**

피오: 숲에 살며, 사람을 습격하고, 사람의 어리석음을 걱정하는 마음의 짐승. 숲의 신 에루림의 사자. 숲과 깊은 관련이 있는 나기족이나 견사는 그들을 '숲의 종복'이라 부른단다. 하지만 무서운 모습을 하고 있고, 사람들에게 해를 입히는 존재라 마을 사람들은 괴물이나 요괴라고 부르고 있단다…. 지바라님 같은 총명한 분은 특히 얕보는 듯한 호칭을 쓰고 있는 것 같고, 모두 결국은 같은 것을 말하고 있지만, 부르는 방법 하나에도 사람의 마음이 보인단다, 너도 말하는 데 조심하거라.

어머니 피오의 전투에 대한 기본 교육이 끝나면, 대장간 등을 돌며, 어떤 곳이 있는지 확인해 보자.

[대장간(鍛冶屋)]

들어가면 야자코가 망치질을 하고 있다. 견사의 무기는 오랜 동안 만들지 않아서 다음 기회에 오라고 한다. 이때 아다가 들어오며 좀 더 부드럽게 대해줄 것을 말한다. 다시 야자코에게 부탁하면 몇 가지 무기들을 보여 준다.

대장장이 야자코와의 대화. 자주 대화를 갖는 것이 훗날 유리하다

그의 부인 아다. 다른 부인들과는 대조적으로 호의를 갖고 있다

[도구점(道具屋)]

카르롯테가 몇 년만의 견사를 맞이한다. 요모기 생약(ヨモギ生薬)을 주로 구하고 나머지는 두 세 개쯤 구해 놓으면 비단 벌레 숲은 무사히 통과할 수 있다

도구점. 최대 소지 가능한 아이템은 20개

[족장의 집(族長の家)]

족장의 집 문을 들어서면 상단부에는 오니부부로 인해 잠들어 있는 사람들이 모여있는 곳이 있고 하단은 족장이 거처하는 곳이나 경비병이 막고 있다.

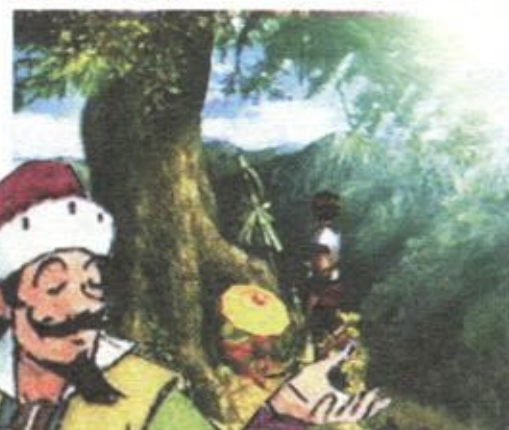
[실 잣는 곳]

마당에는 몇 사람이 모여 소일을 하고 있다. 모두 우려 반 기대 반의 마음으로 레반트를 맞이한다. 문을 열고 들어가 아나(アナ)에게 말을 계속 걸면 요모기 생약을 얻을 수 있다.

[파수대]

루이는 레반트의 숲으로의 여행이 불만인 듯. 형 케루 마리오가 들어오며 루이를 달랜다. 루이는 아버지의 원수를 갚고 싶어하나 능력 부족으로 어쩔 수 없는 자신에 불만을 느끼고 있는 상태인 것 같다. 레반트가 다시 루이에게 말을 걸면 비단벌레문의 열쇠(タマムシの門の鍵)를 건네준다. 그 숲의 깊은 곳에 코리스의 초막이 있다는 것 또한 알려준다.

루이에게서 비단벌레 숲의 열쇠를 받음

[묘지(墓地)]

묘지기 포토. 그에게서 이 이야기의 근저가 되는 전설을 들을 수 있다

알카나의 전설

옛날, 옛적 이 땅에 게헤나 파레라 왕국의 아들 메네크 왕자는, 부하들과 숲으로 사냥을 갔다가 혼자서 길을 잃어버렸다. 그런데 왕자는 한 연못가에 앉아 흐느끼고 있는 한 명의 여인을 발견했다. 왕자는 눈동자가 아름다운 그 여인에게 마음을 빼앗겼고 그 후로도 자주 그 여인을 만나기 위해 숲을 찾았다. 그러나 왕은 여인이 키우는 고치들을 난획해 버렸고, 여기에 반역한 왕자는 지하 감옥에 갇혀버렸다. 왕자의 비보를 들은 여인은 자신의 운명을 저주하고 우반 연못에 그 몸을 던져버렸는데, 엷어져 가는 여인의 의식 속에 에루림이 나타났고, 여인은 짓이겨진 가슴속의 이야기를 쏟아내었고 이에 에루림은 여인의 마음을 받아들였다. 그때부터, 숲에 점점 괴물이 나타나 사람을 습격하기 시작했고 오니부부의 습격에 의해 게헤나 파레는 멸망해 버렸다. 숲을 방황하는 괴물들은 사람의 욕망이 만들어 낸 마음의 짐승인 것….

게헤나 파레의 비극적인 전설

묘지에 가면 우측 상단 구석에서 졸고 있는 포토를 발견할 수 있다. 그에게서 신화를 들을 수 있다

[중앙광장(中央廣場)]

중앙광장에는 음유시인 두 사람이 앉아 있다. 오니부부의 출현으로 당분간 마을에 머무르게 된 듯하다. 여러가지 얘기를 들려 줄 예정이나, 현재로서는 별 영양가가 없는 얘기만을 하고 있다.

에루림의 신목을 형상화 한 조형물

이들이 음유시인이다. 다른 게임에서의 음유시인을 상상하다가는 허를 찔릴 수도…

[마을 출구(村の出口)]

마을 출구를 나오면 루이가 따라오며 안내를 해 준다. 제일 먼저 가야할 곳은 제일 우측에 있는 비단벌레 문을 열고 들어가야 한다. 열쇠는 받았으므로, 그 문 앞에 가서 O버튼을 누르면 안으로 들어가게 된다.

루이가 따라나와 길을 안내해 주고 있다. 케루 마리오 핑계를 대지만 실제는 착할 수도…

결계의 문 앞 풍경

결계의 내부. 귀환시 이곳을 통과하게 된다

여기까지의 주요 획득 아이템

- 사냥꾼의 귀장식 (狩人の耳飾り)
- 견사의 오카리나 (歯使いの笛)
- 리스의 눈물 (リースの涙)
- 비단벌레의 열쇠 (タマムシの鍵)

[비단벌레의 숲(タマムシの森)]

문을 열고 들어가면 코리스가 기다리고 있다. 그에게 오카리나의 시범을 보인 후 전투에 기본 법칙에 대해 듣게 된다.

푸른 견사 코리스와의 만남. 그에게서 전투의 기본을 배운다

● 전술 1 : 공격과 방어(攻撃と防御)

코리스: 숲의 종복은 깊은 근심으로 차 있어 대단히 위험하다. 우리들의 목적은 봉인, 하지만 그것을 위해서는 우선 그들을 약하게 해야 한다. 그것을 위한 무기이며, 공격이다. 그럼 내가 준비한 종복과 실제로 싸워서 맥을 짚는 거다. 준비는 되었나?

이후는 그의 지시에 따라 전투를 벌이면 된다. 요는 방어와 아이템을 적절히 사용하여 죽지 않고 봉인하는 것이다.

● 전술 2 : 봉인(封印)

코리스: 종복의 혼을 오카리나 소리로 진정시켜, 공견에 넣는 것, 그것을 봉인이라고 한다. 적의 HP를 감소시킨 후 봉인 커맨드를 사용하여 봉인시킨다. 적의 체력이 강하면 봉인 실패가 되는 경우가 있다. 레반트의 레벨이 올라가면 그 실패 확률 또한 적어진다.

봉인의 첫 번째 장면

봉인의 두 번째 장면

봉인의 세 번째 장면

재미있는 것은 적의 체력이 1이라고 해도 봉인 실패가 되는 경우가 있으니 주의 할 것. 그리고 가지고

다닐 수 있는 공견의 수에도 제한이 있다. 스테이터스 창을 열면 우측 상단에 공견과 호타루 견의 수가 표시되어 있다. 최대 12개를 지닐 수 있으며, 만약 봉인에 실패하면 그 숫자는 감소한다. 공견이 없어지면, 일단 마을로 돌아가 마브에게 새로이 공급을 받는다.

● **정화에 대해서**(浄化について)

코리스: 종복을 고치에 봉인한 것만으로는 혼을 가라 앉혔다고는 할 수 없다. 정화가 필요해. 너도 견사라면 결연의 의를 통해 나기 여인을 처로 맞이했을 것이다. 처에게 정화를 해달라고 해라. 그렇게 하면 호타루견은 정화되어 백견이 될 것이다. 백견이 되어 처음으로 종복은 소환할 수 있는 성마로서 우리들의 힘이 되는 것이다.

● **소환에 대해서**(召喚について)

코리스: 성마의 소환, 이것이야말로, 우리들이 견사로 불리우는 이유다. 오카리나의 음에 의해서, 견사의 존재와 바꾸어 성마를 현세에 불러들여, 조종한다. 우리들 지혜 있는 짐승. 깊은 숲의 종복에게는 상대가 되지 않는다. 거기에, 종복에 대항하는 것은 종복으로 하라는 것이다. 하지만, 성마는 3마리밖에 데리고 다닐 수 없다. 각각 속성의 상성, 상극 관계도 있다. 흙은 불에 강하고, 물은 불을 이기고, 불은 바람을 구축하고, 바람은 흙을 덮는다라는 원리다. 적을 알고, 그리고 잘 생각해야 한다.

● **합성에 대해서**(合成について)

코리스: 성마는 싸움을 거듭하면서 강해진다. 하지만 다른 성마와 합성하는 것으로 더욱 강하게 된다. 너의 처가 합성해 줄 것이다. 하지만 합성은 서로의 특징을 계승한다. 속성이나 특수 능력 등 조합에 따라 강하게도 되고, 약하게도 된다.

던전 탐색 시작

비단벌레 숲의 던전은 비교적 간단하게 구성되어 있다. 그리고 분기는 4개가 존재하며, 어느 곳 하나를 놓치면 그만큼 아이템 획득 등에 손해를 보게 되므로 목적지가 눈앞이라도 가보지 않은 곳을 속속들이 살펴보는 것도 좋을 것이다. 또한, 적이 눈에 보이므로 싸우기 싫은 경우 재빨리 지나가면 싸우지 않고 넘어갈 수 도 있다. 길을 계속 가다 보면 첫 번째 분기가 나타난다.

바탈 츄와의 첫 전투. 몇 마리 잡아서 마을로 귀환하는 게 좋다

던전 내부에는 이런 식으로 아이템이 떨어져 있다

던전 내부에서는 적이 보이므로 잘 하면 피할 수도 있다

하지만 이내 막혀 있는 것을 알게 된다. 다시 가면 세이브 포인트가 나타나고 이상한 장치가 있는 것이 눈에 뜨인다. 또 다른 전송장치는 이 던전의 목적지인 코리스의 초막에서 오른쪽으로 가면 있다. 그 장치 앞에서 아이템을 얻어 이 장치를 사용할 수 있게 된다.

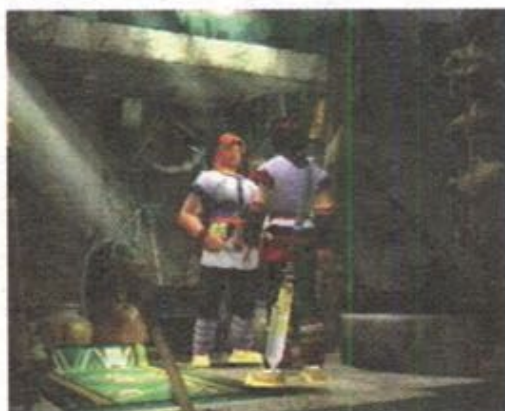
분기가 나타나고 오른 쪽으로 들어가게 되면 먼저 막혀 있던 곳으로 가게 된다. 가는 도중에 자물쇠가 채워져 있는 상자가 나타나며, 이 또한 던전의 한 곳에서 발견하게 되는 열쇠로 열 수 있다.

마브가 첫 정화의 일을 시작한다. 중간에 한번 들르는 게 좋을 지도

전송장치는 코리스를 만나서 귀환할 때 빼고는 거의 쓸모가 없다

사냥꾼의 귀장식을 이용하여 귀환하는 레반트

다시 돌아 나와서 오른 쪽으로 진행하면 세 번째 분기가 나오는 데 오른쪽으로 갔을 경우 코리스의 하인격인 '가면의 남자'를 만나게 된다. 이를 물리치고 집안으로 들어서면 창을 하나 얻을 수 있다. 다시 진행하면 4번째 분기가 나타나고 계속 진행하면 코리스의 초막으로, 오른쪽으로 가면 전송장치를 이용할 수 있다. 코리스의 초막에 들어서면 코리스로부터 다음 이야기를 듣는다.

코리스의 하인. 가면의 남자와 대면. 반대쪽 길로 가면 안 만난다

목적지인 코리스의 초막에 드디어 도착. 잠자리 숲의 열쇠를 얻는다

코리스: 단, 잠을 깨우는 분을 뿌리는, 성령의 민화를 들은 적이 있어. 잠자리 숲에 사는 키키나크라는 새의 화신이 가진 이상한 분에 대한 얘기다, 혹시 그 분이야 말로, 카라바스를 칭하는 것일지도 모르지. 이것은 어디까지나 추측이지만, 조사해 볼 가치는 있다고 생각한다. 이것이 잠자리 숲의 문 열쇠(トンボの門の鍵)다. 가지고 가라. 그럼. 빨리 마을로 돌아가서 가라이 노파에게 말하는 것이 좋을 것이다. 가라이 노파라면 키키나크에 대해서 뭔가 알고 있을지도 몰라. ….

던전을 끝내기전 마을로 귀환했을 경우

코리스로부터 잠자리 숲(とんぼの森)의 열쇠와 카라바스 풀에 대한 약간의 정보를 얻기 전 마을로 한 번 돌아가면 가라이로부터 새로운 얘기를 듣게 된다.

가라이: 견사는 전사가 아니다. 숲의 종복을 봉인하여 그 혼을 잠재우는 것이다. 견사의 검은 잠재우기 위한 것이다. 살육이 목적이 아냐.

고치에 대해서(繭について)

● 공견에 대해서(空繭について)

가라이: 아무 이상도 없는 보통 누에 고치, 그것이 공견이다. 공견에 봉인한다…. 그것이 견사사냥 의 기본이다 광폭한 종복은 그 대로 봉인할 수 없지. 우선은 그 힘을 약하게 하고, 마음을 진정시켜야 하지. 그것을 위한 검술이다. 그리고, 종복이 약해지면, 오카리나 소리를 들려주는 것이다. 그 곡이 종복의 마음에 도달했을 때 그 혼은 편안함을 구해 고치로 봉인되는 것이다. 그렇게 해서 봉인한 고치를 호타루견이라고 부른다.

● 호타루견에 대해서(ホタル繭について)

가라이: 종복을 봉인한 고치. 그것이 이 호타루견이다. 하지만, 그 아름다움에 현혹되어서는 안돼. 그것은 단순히 봉인한 것에 지나지 않아. 그 저주가 사라진 것이 아니다. 그대로는 성마의 소환도 할 수 없고, 실을 자을 수도 없지. 만약 마을 사람이 호타루견을 자으면, 그 저주를 덮어쓰게 되지. 저주를 없애기 위해서는 우리들 나기의 성마술에 의한 정화가 필요하지.

● 백견에 대해서(白繭について)

가라이: 호타루견을 정화한 고치. 그것이 백견이다. 백견은 소환에 의해 성마수를 사용할 수 있지. 오카리나를 불어, 소환하는 것으로 그대의 존재와 바꾸어 성마수를 불러내는 것이지. 그 힘은 검술을 뛰어넘는 강력한 것이 되는 것이지. 성마는 각각, 수, 지, 풍, 화의 속성을 가지고 있다. 그것을 잘 사용하는 것도, 견사의 조건이라 할 수 있지. 백견을 자아, 아름다운 실을 입수하는 것도 가능하지.

● 흑견에 대해서(黒眉について)

가라이: 흑견이라고 하는 것은 파괴의 고치. 이것은 이 세상에 존재해서는 안 되는 고치. 흑견과 백견의 차이는 정화의 과정에 있지. 나기족의 여자가 정화하면 그것은, 백견이 된다. 하지만 남자가 정화를 하면 사악한 흑마술을 쓰는 흑견이 되지…. 정화를 한 나기의 남자는 흑견의 마력에 광폭한 짐승이 되지. 흑견은 그것에 관계하는 전부를 파괴하지… 견사를 포함해서. 흑견의 힘은 사람의 마음도 파괴하지. 결코 손을 대어서는 안돼.

● 정화에 대해서(浄化について)

가라이: 그대가 숲에서 잡은 종복은 그대로는, 단지 고치에 집어넣은 호타루견. 그대에게는 쓸모도 없고, 혼을 해방할 수도 없지. 거기에, 우선 마브에 부탁해서 정화하여, 깨끗하게 하는 거지. 깨끗하게 된 호타루견은 백견이 되어 쓸 수 있게되는 거지. 정화는 견사의 처인 나기의 여자의 의무. 혼의 해방은 그대 혼자만의 일이 아니 두 사람이 하는 것이다.

● 아버지에 대해서(父について)

가라이: 그것은 내가, 아직 어린 마브를 데리고 나기 촌을 막 나왔을 때, 숲에서 상처입고 쓰러져 있는 남자와 만났다. 남자는 견사였다. 상당히 부상이 심했지만, 상처를 치료하자 남자는 다시 숨을 쉬기 시작했지. 남자는 사례를 하고 오카리나를 꺼내, 사이라스에 있는 아들에게 건내 주기를 바랬지. 그리고 이유도 알리지 않고 숲으로 들어갔지, 그 남자야말로, 그대의 부친. 파페루의 사자, 리케츠였지. 그것이 연이 되어, 우리들은 사이라스에 정착하게 된 거지. 이것도 숲의 신 에루림의 의지일지도 모르지.

여기까지의 주요 획득 아이템

잠자리 열쇠(トンボの鍵)
비단벌레의 도정(タマムシの道程)
사냥꾼의 심득1 (狩人の心得一)
사냥꾼의 심득2 (狩人の心得二)
사냥꾼의 심득3 (狩人の心得三)

세 번째 이야기

그 종복 위대한 아버지에 반역하고 족쇄를 벗는다.
하지만 몸은 자유라는 이름의 사슬에 묶여 있다.
조인

[가라이의 집]
들어가면 변함없이 마브와 가라이가 앉아 있는데 가라이는 다음의 사실을 말해준다.

가라이 : 고대의 위대한 나기족 예언자 가…. 그 전승의 하나 창세기. 이것은 우리들 파레루다에 살고 있는 자들의 기원이 되는 얘기다.

창세기에 대해
(創世記について)

예루림, 그 종복인 성령을, 파레루에 풀어놓다. 가라사대, 나, 그대로 하여금 생명을 관장하는 자가 되게 한다. 그리하여 그들 숲에 생명을 잉태하며 이름을 지으며, 시간을 보낸다. 어느 날 성령의 하나가 스스로 비슷한 짐승을 잉태한 것을 생각해 낸다. 예루림 벌을 내리다.
그 짐승, 언젠가 그대를 현혹할 지혜 있는 짐승. 교류하는 것을 결코 용서하지 않는다. 성령은 계약을 주고받아 자신과 닮은 짐승을 잉태한다

가라이 : 이것이 예언자 기가 말하는 지혜 있는 짐승의 탄생, 즉 인간의 시작이지. 세월은 흘러 짐승들은 가족을 가지고, 그 수를 늘리기 시작했다. 마침내 숲은 운명의 날을 맞이했다. 성령의 하나가 인간의 여자와 사랑에 빠졌다. 마침내 계약이 깨진 것이다. 성령은 그 죄에 의해 신의 힘을 빼앗기고 짐승으로서 다시 태어났다. 그 성령의 후손은 지금도 숲에 살며, 때때로, 사람들 앞에 나타난다고 한다. 파레루의 민화에서의 조인 키키나크(鳥人キキナク)라는 것은 그 성령을 말하는 건지도 몰라.

가라이 : 그럼, 그 민화에 나오는 조인 키키나크를 찾아보아라, 잠자리 숲으로 가라…그리고, 민화에 대해서는 무덤지기 할아버지(墓守のじさま)에게라도 물어보거라.

가라이와의 대화를 끝내고 마브에게 안부를 묻는다.

마브 : 알고 있어? 케루마리오들, 집에 돌아오지 않은 것 같아. 하지만 왠지 그 기분은 알 것 같아… 대장장이는 대장장이… 나기의 여자는 견사의 아내… 어른들은 제 멋대로야.
마브 : 성마술이란 거, 체력이 상당히 필요한 것 같아. 정화한 후에는 너무 피곤해.

정화를 하는 마브

[대장간]
아쟈코는 자신의 임무에 충실한 듯, 망치질을 계속하고 있다.
아쟈코 : 여! 레반트, 우리 집 바보 아들 못 봤냐? 어짜피 또 파수꾼 꼬마랑 같이 못된 짓이나 하겠지…숲에서 놀지만 말고, 일이나 하라고 아버지가 말…했다고 전해 줘.

조금씩 도구와 방어구 들이 늘어나고 있다. 하지만 대부분이 빠르기를 희생시키고 있다. 조금 더 기다려 보는 것도 좋을 듯하며, 무기의 위력보다는 방어구에 더 신경을 쓰는 게 바람직하다. 중요한 것은 봉인하는 것이니까.

[도구점]
도구점의 아들 쿠피도는 겉도는 아버지와 지나친 관심을 쏟는 어머니에게 불만인 듯한 말을 내뱉는다. 전체적으로 이곳의 젊은이들은 정해진 가업을 잇는다는 것을 달가워하지 않는 듯한 인상이다. 리스트에는 새로운 도구가 늘었다. 회복계 아이템 중심으로 돈 되는대로 사놓는 게 원활한 게임 진행을 위해 중요하다.

[파수대]
케루 마리오는 새의 남자를 죽이면 카라바소의 가루를 손에 넣을 수 없을지도 모른다고 말하며, 그것을 구하면 자신에게도 알려 달라고, 켕기는 듯 말한다. 그리고 이곳을 떠나고 싶어하는 말을 한다. 그의 아버지의 말을 전하니 무언가 들켜버린 듯한 분위기를 풍긴다.

[묘지]
묘지 구석에서 포토는 변함없이 나무에 기댄 채 한가하게 앉아있다. 그는 다음의 전설을 얘기해 준다.

포토 : 옛날 옛날에 어떤 마을에, 대단히 힘이 센 나무꾼이 있었는데, 나무꾼은 자신의 힘을 시험해 보고 싶어서 숲에서 가장 큰 거목을 베러 숲으로 들어갔지. 나무꾼은 점점 숲 깊숙한 곳으로 숲에서 가장 큰 나무를 찾아서 걸었다. 마침 그 때 나무꾼이 오는 것을 요정들에게서 들은 거목은 나무꾼의 어리석은 행동에 깊은 한숨을 쉬었다고 한다. 거목의 한숨은 마침내 깊고 깊은 안개가 되어 숲을 감싸게 되었지.
이윽고 안개가 자욱한 숲에서 나무꾼은 길을 잃고 말았지. 그래서, 길을 잃은 덕분에 지친 나무꾼은 잠깐 쉬기로 했지. 그러자 머리 위에서 하얗고, 달콤한 향기의 털 구슬이 내려왔어. 잠자는 포자였어…. 그 달콤한 향기를 맡으면 금방 잠들어 버리는 것이야. 나무꾼은 어떻게 할 수 없을 정도로 졸려서, 큰 하품을 하고 잠들어 버렸다고 한다. 그로부터 나무꾼은 3일이나 잤어. 4일째의 아침, 나무꾼 앞에는 새의 남자가 내려왔어. 새의 남자는 나무꾼에게 말을 걸었지. 너 강해? 나랑 시합할래. 하지만 나무꾼은 잠에 빠져 있었지. 자는 척해도 소용없어. 자는 척하는 녀석은 가루를 뿌려서 깨워야지, 그렇게 말하면서 반짝반짝 빛나는 하얀 가루를 나무꾼에게 뿌렸지. 그러자, 나무꾼은, 커다랗게 재채기를 하며 일어났어. 뭐야 너? 나 엄청 세다구. 나하고 시합하자! 그러자 새의 남자는 노래하기 시작했다. 나에게 이길 리가 없어, 만약 네가 이기면 나와 넌 친구다, 이상한 가루들을 나누어줄게, 야무의 가루들을 나누어줄게. 어떤 병도 날려 버린다구. 나무꾼은 새의 남자에게 덤벼들려고 했다. 하지만, 3일이나 자고 있어서 배가 고파 힘이 나지 않았어. 나무꾼은 새의 날개 짓 한번으로 순식간

에 마을까지 날아갔지. 나무꾼은 마을 사람들에게 이상한 조인의 얘기를 들려주었지. 하지만 아무도 믿어주지 않았어. 거짓말을 한다고만 생각했지. 그로부터 나무꾼은 이제 더 이상 힘 자랑은 하지 않게 되었지.

이후, 포토에게서 신목의 모습을 하고 있는 에루림의 얘기나 새의 남자가 불을 매우 싫어한다는 사실을 듣는다. 그리고 사명감만으로는 견사 일을 제대로 할 수 없다는 얘기를 해 준다. 오카리나 부는 것을 좋아하면 그것으로 모든 것을 커버할 수 있다고 한다. 초반부터 주인공의 정체성 부여에 상당한 신경을 쓰는 듯하다.

[중앙광장(中央廣場)]

음유시인들은 잠자리 숲에 대한 노래를 들려주며, 지금까지 왔던 길에서 들었던 소문을 몇 가지 얘기해 준다. 레반트의 아버지 리케츠에 대한 것과, 검은 견사에 대한 얘기를 흘린다. 검은 견사에 대해서는 선악은 주관적인 것이라는 애매한 말을 한다.

[잠자리의 숲(トンボの森)]

숲에 들어가 몇 블록을 가다 보면 키케루의 열매를 얻는다. 이후 다음 블록에서 분기가 생긴다. 우선 왼쪽으로 들어가면 잠자리 무늬 옆에서 만능열쇠를 얻을 수 있다, 이곳을 지나면 폐허가 된 건물지역으로 들어간다. 왼쪽을 계속 선택해 가면 내려가는 계단이 보이고, 그

이 세계의 지도라기 보다는 이 지방의 지도. 마을과 같은 형식으로 움직인다

곳에서 만능열쇠를 사용해 보물상자를 열 수 있다. 그곳을 나와 밝게 빛나는 통로를 계속 가다보면 나선으로 된 지하로 내려가는 블록이 나온다. 그 길의 끝에 통로가 연결되어 있다.

계속 가다 보면 만능 열쇠를 얻을 수 있는 블록이 나오고, 그 블록에는 내려가는 길이 양쪽으로 나 있어 돌아 내려갈 수 있게 되어 있다. 우선 오른쪽으로 가면 원형 부조에 중간에 구멍이 나있는 것이 보인다. 그곳을 누르면 불이 켜지고, 무언가 물에 빠지는 소리가 들린다. 다시 돌아 나와 이번에는 왼쪽으로 가면 길이 연결되어 있는 것을 알 수 있다. 그 길은 다시 세 갈래로 나뉘어져 있다. 오른쪽으로 가면 방이 하나 나오고, 그 안에 있는 석판을 누르면 중간에 통로가 생긴다. 그 안으로 들어가면 세이브 포인트가 있고 오른쪽의 물건이 쌓여있는 곳을 검색하면 필살 오의를 발견하나, 이내 키키나크와 만나게 된다.

잘못된 만남. 실수로 여기로 왔다면 키키나크와 쓸데없는 대화를 할 수 있다

키키나크: 힘센 사람은 없나. 힘센…응? 이봐, 저기! 뭐 하는 거지? 내 보물이야, 그거! 정말 배짱 좋군. 하지만 그거 네가 가져도 의미가 없어. 안타깝게 되었군. 이봐 빨리 돌려줘, 정말… 그럼. 이만!

별 의미 없는 이벤트가 있은 후, 날아간다. 다시, 폐허가 된 건물까지 돌아 나와, 지하로 내려가는 계단에서 갈라지는 통로를 오른쪽으로 따라 계속 진행하다 보면 밀렵군과 만나 전투를 하게 된다. 그를 쓰러뜨리면 야고의 열쇠와 고철 더미에서 「성마의 취급법 2」를 얻을 수 있다.

밀렵꾼과의 만남. 각 던전마다 하나씩은 있으며, 얘를 쓰러뜨려야 진행이 된다

의외로 강적이다

다시 돌아 나와 그 분기의 왼쪽으로 들어가면, 석상이 있고, 그 석상 앞에서 성마의 취급법 2를 입수할 수 있다. 다시 폐허로 들어와 복도를 뒤져보면 자물쇠가 채워진 상자를 발견할 수 있다. 폐허를 빠져나와 던전의 제일 처음 분기까지 돌아 나와 오른쪽으로 들어가면 바로 '사냥꾼의 심득 4'를 얻을 수 있다 계속해서 가다 보면 다시 분기가 나오고 오른쪽을 선택해 들어가면 커다란 문이 나온다.

그 앞에는 피라미드 형태의 열쇠를 꽂는 곳이 있다. 왼쪽의 계단을 올라가면 주황색 꽃밭 같은 것이 나온다. 밀렵군에서서 입수한 야고의 열쇠를 피라미드 앞에서 사용하면 문이 열리고, 계속 길을 가다보면 키키나크와 만난다. 키키나크는 승부를 원하고, 그 승부에서 이기면 친구가 되어 질문에 답을 해 준다.

이 문을 지나면 키키나크를 만날 수 있다. 빨리 밀렵꾼을 찾자

수다쟁이 키키나크와의 만남. 레반트에게 야무를 소개해 준다

● **카라바스 풀에 대해서**
(カラバス草について)

키키나크 : 카라바스? 아, 이 가루 말이야? 이건, 거미의 숲(クモの森)의 친구인, 야무(ヤム)에게서 받은 거야, 잠자리 숲을 아무리 뒤져봐도 있는 건 잠자는 포자 뿐이야. 갖고 싶으면 야무와 상담해 보는게 어때? 야무 일족은 말야 진귀한 것에는 물불을 안 가리거든 그러니까 뭔가 진귀한 걸 주면, 그러면… 하지만, 녀석들 욕심쟁이라 잘 주지 않아. 아 그래그래. 이걸 줄게…라는 것 보다. 이거 없으면 들어갈 수 없어.

이어 카라바스의 가루와 거미의 열쇠를 얻게 된다.

● **또 한 명의 힘센 자에 대해**
(もうひとりの力持ちについて)

키키나크 : 응? 녀석 유명인 아냐? 이런? 이상한데… 동료 꼬마가 엄청 자랑하던데. 몰라? 케루마리오라고 하는데, 녀석 강해!! 나의 제일 친한 친구! 엣? 너도 친구? 너야! 견사 친구라는 게. 정말 세상은 좁군, 케루마리오에게서 네 얘기는 들었어…. 나에게는 없지만 녀석에겐 있는 것. 그것은 힘으로는 어떻게 되지 않아…라고 인간의 힘이라는 건 복잡해? 난 잘 모르겠지만….

여기까지의 주요 획득 아이템

- 키케루의 열매 (キケルの實)
- 사냥꾼의 심득4 (狩人に心得四)
- 성마의 취급법1 (聖魔の扱いかた一)
- 성마의 취급법2 (聖魔の扱いかた二)
- 야고의 열쇠 (やごの鍵)
- 카라바스의 가루 (カラバスの粉)
- 거미의 열쇠 (クモの鍵)
- 키키나크의 우정 (キキナクの友情

이어 키키나크의 우정(오카리나)을 얻는다.

네 번째 이야기

용서받지 못하는 자,
강한 욕망,
때로는 아이와 같이,
숲의 현자

장면은 가라이의 집에서 시작하며, 가라이는 레반트에게 잠자리 숲의 경과를 묻는다. 그러면 레반트는 카라바스의 가루를 보여준다(カラバスの粉を見せる).

가라이 : 이것이 카라바스의 가루. 그럼 빨리 족장님에게 보고하자. 이걸로, 카라바스가 있다는 것은 확인되었지만. 겨우 이걸로는 많은 마을 사람들은 구할 수 없어. 그 조인의 말을 믿고 거미의 숲에 갈 수밖에 없어.

● **숲의 인간의 이야기**
(森人の話)

가라이 : 성령에도 여러가지가 있지, 그 중에는 성질이 더러운 것도 있어. 키키나크의 얘기가 정말이라면, 그것은 나기의 전승에 나오는 성령 마몬의 얘기일 것이다. 마몬은 신의 사자이면서도 물욕에 빠진 성령이야. 그래서 에루림의 분노를 사 추악한 모습으로 변해, 일생을 신목의 파수꾼으로서 살 것을 명 받았지. 호색에 빠진 성령 아모스가 키키나크라고 한다면, 물욕에 빠진 성령 마몬이야말로 숲의 인간 야무일지도 모르지. 사이라스의 민화에도 뭔가 정보가 있을지도 몰라. 민화라면, 무덤지기인 포토 할아버지에게 물어보는 게 어떨지. 그럼 거미의 숲에 가서 숲의 인간 야무를 찾아라.

가라이와 말을 한 후 마브에게 정화를 부탁한다. 그리고 나가려는 레반트에게 마브는 얘기를 할 것을 원한다.

마브와의 상담. 심적 갈등이 심한 것 같다

가라이의 집을 나오면 마브가 뒤따라 나와서 얘기를 한다.

마브 : 아버님은 어떤 사람이었지…. 아니 별로, 그냥 신경이 좀 쓰여서.
마브 : 있잖아, 같이 좀 가 줘, 할 얘기가 있어… 여기서는 얘기하기가 곤란해, 가끔은 밖에서 만나자. 괜찮지?. 그럼 먼저 밖으로 나가, 곧 갈테니까….

장면이 바뀌어 파수대 위로 이어진다. 전과는 달리 파수대를 아래에서 올려다 보는 형식을 취하고 있다.

마브 : 미안해, 불러내서, 아무래도 가라이 할머니 앞에서는 말할 수 없어서…. 전에는 뭐라도 말할 수 있었는데. 좀, 이상해.

● **어머니에 대해서**(母について)

마브 : 최근, 당신이 나가있을 때, 어머님, 자주 와. 날 생각해서, 아주 상냥하게 대해 주시지…. 하지만… 곤란해. 가라이 할머니는 그 사람의 기분을 알지도 몰라… 하지만. 나는 잘 모르겠어… 좋아하는 사람을 위해서 이런 싫은 생각을 하면서까지 힘든 일을 했잖아? 그걸 보고 참을 수 없어… 아버님 너무해. 하지만 왜? 왜 그래도 좋은 거지? 여자라면 모두 그럴까. 가라이 할머니 앞에서는 말할 수 없지만, 뭔가 이상해. 기분 나빴다면 미안, 하지만, 나는 그 사람 같이는 살 수 없어…. 지금에 와서, 아무것도 무섭지는 않아. 그러니까 난 신경쓰지 말고 견사일 잘 해줘… 아버님같이 없어지면 싫어.

● **아버지에 대해서**(父について)

마브 : 아버님… 훌륭한 사람이었지? 당신 어머님에게서 이별하던 날 얘기를

들었어. 최후까지 지켜주었다고, 상냥한 사람이었다는…. 그런 사람이 어째서 최후에는 없어지는 거지? 그게 상냥함이야? 확실히, 저주의 각인은 여자에 있어서 괴로운 거야. 하지만 괴로우니까 난 곁에 있고 싶어…. 당신 어머님에게는 그것이 배려라고 했어도 나는, 모르겠어. 부탁해… 사이라스의 견사로서 최후까지 곁에 있어 줘.

● **마브에 대해서**
(マーブについて)

마브 : 나?… 너 좋아해… 하지만.. 여러가지 일로 그렇게 간단하게는 받아들일 수 없어. 규칙은 어쩔 수 없어. 이 세상에 태어난 이상. 이렇게 할 수밖에 없어…. 사람들이 뭐라고 해도 나는 나, 절대로 도망가거나 하진 않아. 하지만 규칙으로 당신의 아내가 되었다는 것에는 저항감이 있어…. 마을, 고치, 종복에 대해서…. 우리들 그런 거 밖에 얘기 안 하잖아. 지금 고민하고 있을 수는 없어…. 하지만… 좋은지…. 잘 말할 수 없지만… 뭔가… 이상해… 그렇게 사이가 좋았는데, 어떻게 된 거지….

마브: 미안… 나 자신도 어떤 게 좋은 건지 잘 모르겠어… 하지만 마음껏 말해서 좀 편해졌어… 고마워. 아, 그래. 답례로… 이거, 분명히 쓸모가 있을거야

[자신의 집]

집으로 돌아오면 어머니 피오가 마브와 아버지에 대해 얘기를 해준다.

● **마브에 대해서**
(マーブについて)

피오 : 좀 신경이 쓰여서…. 최근, 네가 없을 때 마브와 얘기를 하고 있지, 나기나 생활에 대해서, 거기에 아버지나 엄마의 일…. 아마 그 아이는 혼란스러워 할지도 몰라. 사람과 사람과의 애정에는 여러가지 형태가 있는 것을…

피오 : 전하고 싶었어. 아버지와 내가 규칙을 깨면서도 지키고 싶었던 것… 너는 알고 있니? 언젠가 때가 되면 너희들 두 사람도 알 때가 오겠지.

피오 : 두 사람의 마음이 하나가 되어, 그리고 처음 정화한 거야. 규칙이나 사명감 때문에 너희들이 희생되기를 바라지 않아.

● **아버지에 대해** (父について)

피오 : 너에게는 아직 얘기하지 않았지. 최후의 날의 얘기. 그날 밤 아버진 이렇게 말했지. 견사로서의 규칙을 지키고, 이 세상을 치료할 수 있었더라도, 가장 사랑하는 사람을 치료하는 것 조차 할 수 없는 정화 따위 진정한 정화일리가 없어. 에루림이 제대로 된 신이라면 그 답은 반드시 숲에 있어. 진정한 정화의 비밀을 풀고 반드시 돌아온다…라고. 나는 나기의 여자라서 이 몸이 어떻게 되는 그것이 운명이라고 생각하고 있었지. 하지만 아버지의 말을 듣고 지금까지 접해보지 못했던 편안함을 느꼈어. 그 말 때문에 나는 규칙이나 운명으로부터 해방된 것 같은 느낌이야. 규칙이나 누군가를 위해서가 아닌 두 사람이 갈망하는 진정한 정화… 비록 돌아올 수 없다고 해도 그 사람이 원하지 않는 정화는 나는 할 수 없어. 나를 필요로 하는 사람을 위해 여기서 기다리기로 정했어. 누군가를 위해서가 아니고 두 사람을 위해서 싸워. 이것이 진정한 정화라고 생각해. 그 아이의 운명을 해방시킬 수 있는 것은 너 뿐이야.

[대장간]

야자코는 여전히 열심히 일을 하고 있다.

야자코 : 헷, 내가 아무 것도 모른다고 생각하나? 애들이 하는 일 따윈 어른들은 모두 알고 있지. 미안하군, 그런 바보를 감싸주다니. 그 녀석… 좋은 친구를 가지고 있는 것 같군. 이건 내 감사 표시다. 사양하지 말고 받아 줘.

레반트는 도현(導弦)을 얻게 된다. 이어 아다가 나와서 마브와 피오에 관해 얘기를 한다. 별로 좋지 않은 소문이 도는 것 같으나, 실상은 그리 심각하지 않은 지도….

[도구점]

도구점에 들어서면 이례적으로 카르롯데가 일상적인 애기를 한다.

● **마브에 대해서**
(マーブについて)

카르롯테 : 어머? 오늘은 아직 오지 않은 것 같지만, 하지만, 예뻐진 것 같아. 화장 바꿨나? 그렇지 않으면 역시 사랑받아서 그런가. 정말 부러워. 우리 애와도 잘 지내고 있는 것 같고. 왜 한 곳에 오래 있지 못하니까 우리 집 애, 친구도 없는 것 같고, 앞으로도 잘 지내 줘. 지금은…나간 것 같은데. 묘지기 할아버지나 중앙광장의 음유시인 중 어딘 가 있겠지.

카르롯테 : 물건을 사고 나면 마브에게서 나기 염색의 천에 대해서 물어봐 줘. 정말 나기 마을에 가서 하면 좋겠지만 나기의 장소는 대단한 사람들만의 비밀이니까….

[실 잣는 곳]

마브의 몸에 이상한 무늬가 새겨져 있는 것을 가지고 마을의 아낙들이 얘기를 하고 있다. 마브에게도 예의 그 징후가 나타난 듯, 마지막에는 미쳐버린다고 까지 한다. 그것이 정말인지, 단지 아낙들의 수다에 불과한 지는 기다려 봐야 알 일이다.

[파수대]

케루마리오는 키키나크와의 관계를 아버지에게는 비밀로 해달라고 하며, 마브의 걱정을 한다. 루이도 마을이 제일의 가십거리로 떠올랐다며 기분 나빠한다. 한편 케루마리오는 키키나크의 얘기를 거의 믿지 않는 듯 하다. 단지 재미있는 요괴 정도로 생각하고 있다.

[묘지]

묘지에 가면 쿠피도가 소일하고 있고, 그에게서 마브를 조금 이해할 수 있는 말을 들을 수 있다.

쿠피도 : 옛날 얘기라도 들으러 왔나? 하지만, 지금의 얘기가 더 신경 쓰이지 않아? 마브에게 얘기를 좀 들었어. 너의 어머니와 잘 되지 않는다고. 좀 알 것 같은 기분이 들어…. 사람의 애정이라는 것, 때때로 괴로운 거니까.

쿠피도는 마브의 고민을 이해할 수 있다는데 부모의 과도한 애정도 문제는 문제

쿠피도: 넌 마브에 대해서 어떻게 생각하지? 불쌍해? 훗, 설마. 의지할 수 있는 것은 자신뿐…. 지금에 와서 어리광을 부릴 수도 없는 노릇이고. 서투른 사랑은 단지 귀찮을 뿐이지…. 나쁜 뜻이 없기 때문에 더욱 힘들지. 지겨워. 인간관계라는 것.

쿠피도: 소문이라는 건 어디나 같아. 순식간에 커져버리지. 포토 할아버지의 얘기는 좀 이상하지. 그래서 재밌기는 하지만. 단지 재밌기는 해도, 다른 사람 씹는 것 좋아하지 않아….

쿠피도: 마브는 괜찮아, 태어날 때부터 계속 싸워 왔잖아. 너 하기…나름인가? 헤헷. 좀 부러운 얘기지. 이럴 때 말할 수 있는 상대가 있다는 것은 의지가 되지. 나는 장사꾼의 아들이잖아. 그래서 계속 이사만 해서 친구가 없어. 뭐 성격도 이렇고. 그 이전의 문제일지도. 그렇다고 해도 이건 나름대로 편해.

쿠피도와의 얘기를 끝내고 포토 할아버지에게 가면 새로운 신화를 들을 수 있다. 포토는 변함없이 나무에 기대 소일하고 있다.

포토: 옛날, 이 거목의 숲은 숲의 신 에루림을 받드는 성령의 낙원이었지 숲의 인간이라는 것은 지혜를 관장하는 성령의 화신 마모를 말하는 것이지. 성령이 인간을 창조했을 때 지혜를 준 것도 마모다. 하지만 우리들 인간은 마모에게서 받은 지혜를 파괴에 사용했지. 그 결과 에루림의 분노를 사서 멸망한 것이 게헤나파레이지. 마모는 지혜를 준것을 상당히 고민했다고 해. 어리석은 인간이 이 이상 파괴를 하지 못하도록 인간의 나쁜 지혜로부터 숲을 지키기 위해 지금도 거미의 숲에 살며 우리들을 감시하고 있지.

포토 : 우리들의 행위가 파괴가 아니라면, 반드시 마모는 너에게 좋은 지혜를 주겠지. 견사인 너라면 분명히 괜찮을 거야.

포토는 얘기를 끝낸 후 숲이 울고 있다고 말한다. 무언가 불길한 일이 생길 것 같다.

[중앙광장]

아즈는 나기족이 한마을에 두 사람 이상이 되면 그 마을에는 재앙이 온다고 한다. 또한 아즈는 견습(見習い), 몸에 익힌(身につけて), 솜씨가 좋은(巧みな), 견줄 자 없는(並びなき), 구극(極める)으로 이어져 마침내 천하무쌍(天下無雙)이 되는 '견사의 계급'을 노래로 들려준다. 한편, 야즈는 저주의 각인에 대해서 설명해 준다. 호타루 견을 정화한 후유증으로 그 괴물의 저주가 정화한 자에 축적하는 것을…. 언젠가는 그 자신도 괴물이 되는데, 그 실 예도 많다고 한다.

[거미의 숲(クモの森)]

첫 분기에서 오른쪽으로 들어가면 세이브 포인트가 있고, 전송장치가 보인다. 처음에는 역시 사용할 수 없다. 다시 계속해서 진행하면 열리지 않는 보석 상자를 볼 수 있다. 돌아와서 전송 장치와 상자 사이에 있는 길로 들어가면 야미를 만난다. 야미는 배가 고프다며 키케루의 열매(キケルの實)를 달라고 하며, 이를 주면 다음의 정보를 알려준다.

야무의 동생 야미. 애들한테 잘 해줄 필요 없다

● **카라바스초에 대해서**
(カラバス草について)

카, 라, 바… 안? 몰라!! 뭐야 그거? 맛있어?

● **숲의 인간 야무에 대해서**
(森人ヤムについて)

야무? 야무! 오빠! 나, 야미! 맛있는 거 줘, 줘!

…라고는 하지만 거의 영양가 없는 정보뿐이다. 뒤를 기약해 본다. 거기서는 사냥꾼의 심득 5(狩人の心得その五)를 얻을 수 있다.

제일 처음 나타나는 분기에서 왼쪽으로 먼저 진행한다. 이때 만나는 라데메일은 석화 공격을 한다. FF식의 바로 돌이 되는 것은 아니고 색이 회색으로 변해 공격력이 현저하게 떨어지는 것이 특징이다. 종내에 죽는 것은 같다. 이 길의 첫째 분기에서 다시 오른쪽으로 계속해서 가면 카카야무를 만나게 되고 그는 성령의 석판(聖靈の石板)을 원한다. 나중에 이를 주면 정보를 얻을 수 있을 것 같지만, 결국은 야미 때와 같은 비참함을 맛보게 된다.

얻는 것은 카카야무가 토토야무의 어머니라는 것뿐이다. 다시 이전의 분기까지 돌아 나와 계속해서 가면 다시 분기가 나온다. 오른쪽으로 가면 세이브 포인트가 나오고 그 분기에서 계속 왼쪽으로 가면 밀렵꾼을 만나게 된다. 싸움으로 이어지는 것은 당근이다. 이를 쓰러뜨리면 만능 열쇠를 얻을 수 있다. 다시 길을 선택해 들어가면 바로 이카리소의 분말을 얻는다. 계속해서 왼쪽 길을 따라 가다 보면 성령의 석판(聖靈の

야무의 어머니. 아줌마들에게도 잘 해줄 필요 없다

石板)을 얻을 수 있다.

그 곳에서 나와 계속 밑으로 내려가면 전송장치와 전송장치를 쓸 수 있게 하는 거미의 도정(クモの導程)을 얻는다. 다시 돌아 나와 오른쪽 길을 택한 후 직진하면 밀렵꾼을 만났던 곳으로 가고 괴물의 입을 통과해 내려가서 화면의 오른쪽으로 돌면 뾰족한 뼈(とがった骨)를 발견하고, 계속 돈 후 왼쪽으로 빠지면 드디어 숲의 인간을 만날 수 있다.

본제 토토야무와의 만남. 그는 욕심쟁이였다

그에게 리스의 눈물(リースの涙)을 건네면 다음의 이야기를 해 준다.

● **카라바스에 대해서**
(カラバスについて)

토토야무: 카라바스? 그건… 있지만.. 누가 아프기라도 한 거야…? 설마 네 마을에 오니부부라도 나온 거야? 불쌍하게도. 이런, 멸망의 벌레라니, 응 반지의 답례로 나누어줄게. 하지만 부족할걸. 이거 잔뜩 있는 장소 알고 있어. 응? 그냥은 안돼. 보물을 더 가지고 와. 그러면 그 장소 알려 줄게. 마을로 돌아가서 족장과 상담해 봐?

카라바스초(からばす草)를 얻었다

● **성령 마몬에 대해서**
(聖靈マモンについて)

토토야무: 마몬…? 아아. 그거 옛날 내 이름이지. 마모라고도 불리지? 아, 그래 난 신목의 파수꾼이야. 너희들 인간이 나쁜 짓을 하지 못하게 지키고 있는 거야. 에루림의 명령으로 말야. 정말, 언제까지 이런 생활을 계속해 나가야 하지. 그럭저럭 백년이나 되었는데. 이렇게 있으면, 나무밖에 보이는 게 없고… 보물이 갖고 싶어…. 정말이지, 에루림 녀석….

● **조인 키키나크에 대해서**
(鳥人キキナクについて)

토토야무: 그 얘길 들으니 짜증이나! 너, 설마 알고 있어? 그래… 키키나크에게 들었나? 카라바스에 대한 것…. 그렇지? 그렇게나 말했는데…. 정말이지. 야무 녀석. 할 수 없는 녀석이군. 숲이 이 꼴이 된 것도 그 대단한 녀석 때문이지! 덕분에 우리들까지… .

여기까지의 주요 획득 아이템

성령의 석판(聖靈の石板)
거미의 도정(クモの導程)
사냥꾼의 심득5(狩人の心得その五)
뾰족한 뼈(とがった骨)
카라바스초 (からばす草)

다섯 번째 이야기

나에 이어 나,
형틀을 풀고 포승을 끊어
던져버리자
게헤나의 업(業)

가라이의 집에서 이야기는 다시 시작된다. 가라이는 거미의 숲에서의 결과를 물어온다.

가라이: 오오, 숲의 인간은 만난 것 같군. 그래? 카라바스는 있었나?… 과연 보물과 교환하면 가르쳐 준다는 것인가…? 그렇다고 해도…그러한 조건을 그 지바라가 승낙할 리는 없는데 족장님에게는 내가 얘기를 하겠다. 시간 여유가 없어… 결단을 서둘러야 해. 빨리 심판의 방으로 가자.

이어 '봉인'이라는 자막이 뜨고, 둘은 심판의 방에 가 있다.

[심판의 방]

방에는 족장과 지바라가 기다리고 있고, 레반트는 족장 앞에서 결과 보고를 한다.

지바라: 카라바스가 있는 장소를 알았다고…? 그 얘기 정말이겠지? 보물을 주면 정말 가르쳐 준다고 하는 것이? 가라이 말 대로 그 원령이 숲의 파수꾼이라면 나에게 생각이 있다.

지바라: 족장님, 그 원령이 지키는 것은 아마 숲의 신의 화신… 신목이라 불리는 거목. 분명히 카라바스는 생명의 원천이 되는 신목 아래에 있을 것. 이러한 소동. 카라바스를 입수하는 것은 일시적 해결밖에 되지 않습니다. 신목의 장소를 알아내어 숲의 신을 봉인하는 것이 현명할 것이라고 생각합니다.

그롯타: 사람의 생명과 바꿀 수 없는 보물로 일이 해결된다면 좋은 일이지… 하지만, 지바라여…. 신목의 봉인이라니…그러한 모독… 용서받을 수 있을까? 그것이야말로 게헤나 파레의 비극의 반복일 것이네….

지바라: 멸망의 길이라면 그 벌레 습격 이전부터 이미 시작되어 있습니다. 이대로 카라바스로 해결을 한다고 해도 언젠가 파레루 땅이 숲에 삼키어지는 것은 시간 문제…. 그렇다면 우리들 손으로 그 피투성이인 법칙에 결말을 지으

신의 봉인까지 거론하는 지혜의 맹신자 지바라

면 어떨지? 모든 것은 우리들 사이라스 아니. 파레루의 백성의 미래를 위해서입니다. 족장님 지금이야말로, 결단을!
그롯타: 파레루 백성의 미래… 운명을 바꿀 수 있다고 하는 것인가?
지바라: 일찌기 숲을 네 개로 나누어 봉인한 것도 우리들의 선조 게헤나 파레의 기도사의 기술. 그 기술을 가진다면 신의 봉인도 가능할 것. 신의 힘은 즉, 자연의 힘 그것에 대하는 것은 사람의 지혜. 이것은 신에의 모독이 아니고, 강한 자만이 살아남는 생명의 영위라고 알고 있습니다. 우리들은 이 날을 위해 사이라스에 봉사해 왔습니다. 그것을 위해서는 우선 신목의 장소를 발견, 봉인의 팻말을 사용할 필요가 있습니다.
그롯타: 과연… 레반트여. 들은 대로다. 우리들과 숲이 공생하기 위해서는 괴물의 위협은 봉해야만 한다. 신에의 모독… 이것도 지혜 있는 짐승의 본성… 누군가가 결단해야만 해. 파레루의 사자의 아들이여. 우리들의 운명은 이미 그대에게 맡겨져 있다.

여기서 그롯타의 가보(グロッタの家寶)와 봉인의 팻말(封印の札)을 입수할 수 있다. 다시 가라이의 집. 심판의 방에서 돌아오면 가라이는 신목과 지바라에 대해서 얘기해 준다.
가라이: 소문으로는 들었지만 마몬의 욕심은 변함이 없는 것 같군. 그 상태라면 언제까지라도 성령의 모습으로는 돌아갈 수 없자…

저주의 각인으로 복면까지 한 마브. 조금은 아깝다는 생각을 레반트는 할 지도…

● 신목에 대해서
(御神木について)
가라이 : 정말 어리석은… 봉인은 될 수 없어. 너도 봤지. 숲에 있는 유적을… 게헤나 파레의 망령. 무엇을 꾸미고 있지? 하지만 족장님의 명령이라면 할 수 없자….

● 기도사 지바라에 대해
(祈禱師ジバラについて)
가라이: 그 자야 말로, 고대의 대국 게헤나 파레의 연금술사의 후손이지… 사이라스 족장의 집에 그림자로서 봉사하고, 그 실권을 잡은 가계…. 이 파렐루의 땅에 있는 마을의 모든 장들의 뒤에는 반드시, 녀석들이 있지. 인간의 지혜를 과신하는 그 모습은, 실로 지혜 있는 짐승…. 하지만 그 지혜의 은혜를 없애면 살 수 없는 것 또한 사실… 인간은, 약하면서도 광폭한 짐승이지.

[대장간]
케루마리오가 나와서, 마을의 분위기가 뒤숭숭하다고 알려 준다. 산제물 이야기까지 거론되고 있어서 마브와 피오는 외출하지 않는 게 좋다고 충고한다. 그리고 레반트의 외출할 때는 자신들이 지켜주고 있다는 얘기도 한다.

[실 잣는 곳]
오니바바(일본어로 오니는 도깨비, 바바는 여편네라는 뜻, 오니부부에서 파생되어 나온 파생어, 아줌마 3인조를 지칭한다)의 이번 화제는 가라이. 음유시인에게서 소문이 흘러나온 듯. 그녀가 이 마을에 온 이유는 마을 사람들의 혼이 목적이었다는 얘기다. 결계를 친 것도 마을 사람들을 속이기 위한 연극에 지나지 않았다고 강변한다. 그리고 지바라는 카라바스초를 생각한 이유로 마을 사람들에게 신뢰를 얻고 있는 듯하다.

[묘지]
역시 포토는 변함없는 자세로 레반트를 반겨 준다.

포토: 신목… 숲의 신, 에루림의 일시적 모습. 이 땅의 모든 것은 그곳에서 시작되었다고 한다. 그 거목의 모습을 본 자는 아무도 없지…. 유일하게 나기의 예언자 기반을 제외하고는… 예언자 기는 그 거목의 모습을 꿈에서 보았다고 한다…. 그 모습은 마치 거대한 나무가 거꾸로 서있는 듯한 형태이지. 거꾸로 선 나무라고도 불려지지. 나기의 전설에서는 그 신목 밑에 빛과 그림자의 용이 나타날 때, 나기의 저주받은 운명은 해방된다고 하는 말이 전해지고 있지.

[중앙광장]
야즈는 신목에 대해서 설명해 준다. 신이 머무는 큰 나무로 파레루 땅의 생명의 원천이지만 신을 찾는 것은 죽을 때 정도라고 한다. 또한 봉인의 방법에는 여러가지가 있는데, 그 중 유명한 것이 게헤나의 업이며, 기금 거목 숲의 결계도 그것이라고 한다. 그리고 지바라는 게헤나 파레의 후손일 것이라 추측한다. 아즈는 우선 봉인의 어리석음에 대해서 말하고 결국은 게헤나 파레의 뒤를 따라 갈 것이라 말한다. 가라이에 대해서는 나기 마을의 산파였다고 말해 준다. 산파의 전생은 성령 아즈라(聖靈アズラ), 옛 혼에서 해로운 혼을 벗겨내는 신의 종복… 즉, 사신이라고 한다.

[다시 거미의 숲]
다시 토토야무를 만나면 처음에 '리스의 눈물' 때문에 불만을 토로하나 레반트 손에서만 빛나는 것을 알고, 순순이 그롯타의 가보를 받고 카라바스가 있는 장소까지 가는 길을 열어준다. 우선 토토야를 만난

그 장소에서 합성의 기본 1(合成に基本一)을 입수한다. 새로 열린 길은 그 곳을 나온 후 계속 위로 직진하여 밝게 빛나는 통로를 지나 세이브 포인트만 있던 장소로 가면 길이 열린다. 첫 분기에서 바로 오른쪽으로 가면 일급 샤브 화주를 얻을 수 있다.

신목으로 가기 위해 토토야무가 열어 준 새길

세이브를 위해서 이 장소를 잘 알아두자

다시 돌아 나와서 두 번째 분기가 나타났을 때 오른쪽으로 가면 돌로 된 다리를 건너서 세이브 포인트와 자물쇠가 채워진 상자를 발견한다. 다시 분기점으로 나와 왼쪽으로 가면 원통형 벽을 따라 둥그렇게 길이 난 곳이 나오고 그곳을 통과해서 계속해서 가면 신목에 닿는다. 신목에 도달하면 토토야무가 등장한다.

신목을 봉인. 그 결과는…

토토야무: 너, 너 뭐 하는 거야. 에, 에루림이 울고 있어. 너, 봉인의 팻말을 사용했지…! 게헤나의 앞잡이 일 줄은. 지혜 있는 짐승… 게헤나의 종복….
토토야무: 그 입은 저주의 실, 쓴맛으로 가득 차고, 그 발은 피를 찾아 달리고, 그 길에는, 파괴와 비참함이 있다.

키키나크는 인간의 배신에 놀라고…

그 말과 함께 토토야무는 도망치듯 사라진다.

여기까지의 주요 획득 아이템

합성의 기본1(合成に基本一)

여섯 번째 이야기

육체는 구한다.
입은 저주와 쓴맛으로 가득하고
다리는 피를 찾아 달리고
그 길에는
파괴와 비참함이 있다.
산제물

[가라이의 집]

돌아온 레반트에게 기다리고 있던 마브는 놀라운 사실을 얘기해 주는데….

마브: 아, 레반트. 지바라 님의 사자들이 와서 가라이 할머니를…, 왜지? 왜 가라이 할머니가… 산제물이라니? 심판의 방에서 무엇을 약속했어? 설마… 부탁해, 레반트. 가라이 할머니를 도와줘!

마브는 심판의 방으로 가서 가라이 할머니를 도와달라고 한다.

[대장간]

불길한 마음에 자세를 정비하려 대장간으로 가 물건을 거래하고 나면 케루마리오가 뛰어 들어온다.

케루마리오: 아버지!, 크, 큰일이야! 가라이 할머니가… 앗, 레반트! 너, 너 뭐 하는 거야. 가, 가라이 할머니가, 가, 가, 빨리 가.
야자코: 산제물 의식.
케루마리오: 그, 그거야 아버지! 멍하게 있지 말고 빨리 가! 늦기 전에! 마브도 걱정이지만 거긴 내가 어떻게 할 게. 넌 심판의 방으로 가.

[족장의 집]

가라이 할머니를 구하기 위해 심판의 방으로

족장의 집으로 이동하면 자막이 나온다.

(자막)
혼을 잣는 자

심판의 방의 바닥에는 가라이가 사지가 묶인 채, 지바라에게 심문을 받고 있다.

지바라: 마지막으로 한가지 묻겠다…. 너…. 왜 사이라스에 왔나? 내 눈은 장식이 아니야. 그 아이를 사용해서 무엇을 획책하고 있지?
가라이: 나는 이 날을 위해서 여기에 왔다…. 우리들 나기… 아니 모든 지혜 있는 짐승의 혼을 정화하기 위해서.
지바라: 이런 때도 아직 그런 일을…. 너의 목적은 우리들 사이라스 사람들의 혼… 그거지? 모든 걸 알고 있어! 성마도사 가라이… 아니 사신 아즈라여.
가라이: 확실히… 나는 성령 아즈라의 전생. 옛 혼에서 나오는 새 혼을 잇는 자… 지금이야말로 지혜 있는 집승의

혼을 정화하기 위해서.

지바라 : 이런 때도 아직 그런 일을…. 너의 목적은 우리들 사이라스 사람들의 혼… 그거지? 모든 걸 알고 있어! 성마도사 가라이… 아니 사신 아즈라여.

가라이 : 확실히… 나는 성령 아즈라의 전생. 옛 혼에서 나오는 새 혼을 잇는 자… 지금이야말로 지혜 있는 짐승의 지혜를 멸하고, 현자의 현명함을 의미 없음으로 돌린다…. 어리석은 지혜의 망자, 게헤나의 망령이여… 어떤 자는 인을 찾아, 어떤 자는 그 지혜를 원한다. 그것이 에루림의 함… 하지만, 에루림의 어리석음은 사람보다도 현명하고… 에루림의 약함은 사람보다도 강하다….

가라이 : 빛과 그림자… 두 개의 혼… 이 저주받은 본성을 안식으로 이끌 빛과 그림자의 선택된 자. 그 자들을 위해 우리들의 혼을 자아 약속의 땅으로 이끈다! 이제, 집결의 때가 와 우리들의 혼, 선택된 자와 함께!

산제물로 잡혀 있는 가라이. 할머니라서 왠지 기분이 좋지 않다

가라이의 눈뜸. 집결의 때를 알린다

가라이를 구하고 언쟁하는 레반트

가라이가 사라진 후, 다시 마을을 둘러볼 수 있다.

[가라이의 집]

가라이의 집으로 가면 화면 하단에 빛나는 것이 있다. 다음 던전 진행을 위한 문자 그대로 나방의 열쇠(ガの鍵)를 얻고 나면 마브가 요정이 되어 나타난다.

마브 : 가라이 할머지가 말했던 집결의 때는 이걸 말한 거였어… 아마 가라이 할머니의 마음이 날 지나간 것 같은 감촉이 있었어… 여러가지 일이 한꺼번에 머리 속에 퍼져서…. 정신이 드니 이런 모습으로… 마을 사람들의 혼도 가라이 할머니와 함께 에루림이 있는 곳으로 갔어.

당신의 아버지가 사라진 일, 내가 당신과 만난 일, 오니부부, 산 제물… 모두, 모두… 이 날을 위해서… 모든 진상은 나기의 족장 나가 알고 있다. 그렇게 말하고 가버렸어. 규칙, 운명, 저주, 괴물… 우리들은 여러가지 사슬로 연결되어 있어… 하지만, 그 사슬은 우리들…의. 마음…이 연결된… 것…. 에헤… 헤… 왠지… 괴로워…. 이런 모습으로는. 그다지 오래 있을 수… 없을 거야…

마브는 요정이 되었고 얼마 지나지 않아 소멸될 운명에 처한다

이어 가라이가 혼령같이 방안에 출연한다

가라이 : 그래… 혼은 마침내, 숲의 의사가 되어 육체는 소멸하는 것이지… 몸을 고치에 넣는 것으로 다소 연명은 가능하지만… 그것도 고치가 깨어날 때까지. 남은 시간은 적다… 뒤는 나에게 맡기고 고치에 넣어두거라…

마브를 감싼 빛이 점점 작아지며 레반트의 수중에 들어가게 된다. 마브의 고치(マーブの繭)를 입수하게 된다.

가라이 : 그럼… 그대는 아직 무슨 일이 일어났는지 모를 것이다… 지금, 우리들의 혼은 새로운 용기를 찾아서 시공을 방황하고 있다…. 혼이 다시 육체에 담길 때 우리들의 새로운 시련이 그곳에 있다. 그대가 마브에게 받은 그 반지의 빛은 빛의 선택된 자의 증거, 어둠이 선택된 자는, 이미 시공의 끝에서 그대가 오는 것을 기다리고 있다. 거기에 다다르는 길은 그대의 빛을 의미한다.

말하자면, 마음의 여행이지… 거기에서 맞이하는 결말이야말로, 우리들의 혼이 다음에 맞이하는 시련을 형상 짓는 것. 나방의 숲으로 가라…. 그리고 나기의 족장이 기다리는 케무엘의 신전(ケムエルの神殿)을 향하라. 리케츠의 장식(リケッツの裝束)을 하고 가라. 내가

주는 마지막 선물이다. 무운을 바란다… 레반트… 빛의 선택된 자여.

이어 레반트는 리케츠의 장속을 입수하게 된다.

영혼이 빠져나가 껍질만 남은 마을 사람들

[나방의 숲]

던전을 계속 진행하다 보면 분기가 나온다. 우선 그 블록의 왼쪽 방에는 자물쇠가 채워진 상자가 있는 방이 있다. 여기서 오른쪽으로 가다 나오는 분기에서 다시 오른쪽을 선택하면 다시 자물쇠가 채워진 상자를 발견하게 된다. 왼쪽은 유적으로 이어진다. 계속 길을 따라가면 밀렵꾼을 만난다. 녀석을 이기면 번데기 열쇠(サナギの鍵)를 얻을 수 있다. 이는 잠겨진 문을 여는 데 사용한다.

다시 처음의 상자가 있는 방이 있는 분기로 돌아 나와서 왼쪽으로 가면 원형광장처럼 생긴 분기가 나온다. 오른쪽 유적으로 들어간 후, 거기서 다시 왼쪽을 택하면 잇달아 다시 분기가 나오고 왼쪽에는 세이브 포인트와 풍적(風笛)이 있고 오른쪽으로 가면 유적으로 이어진다. 유적으로 계속 진행하면 번데기 열쇠를 사용하는 커다란 문이 나온다.

문을 들어가서 나오는 분기에서 왼쪽은 막혀 있으므로 오른쪽을 택해서 계속 가서 그 문의 왼쪽으로 들어가면 건물이 나오고, 그 안에 들어가면 마브가 말을 걸어온다.

신전의 전경

마브: 이 땅의 냄새… 왠지 그리워… 기억할 리가 없을 텐데. 이것도 전생의 기억인가… 그럼 문을 열자…. 내 고치를 문 앞에 비추는 거야. 아마 그걸로 가능할 거야. 해봐.

마브의 고치로 문을 열고 그 내부로 들어가자

여기까지의 주요 획득 아이템

- 번데기 열쇠(サナギの鍵)
- 나방의 열쇠(蛾の鍵)
- 마브의 고치(マーブの繭)

일곱 번째 이야기: 대단원

집결의 때.
젊은이는 환상을 노인은
꿈을 본다.
해방의 때가 오기 전에
태양은 어두워지고,
달은 피로 물든다.
약속의 땅

마브: 여기가 케무엘의 신전… 나기의 땅. 정면의 문 너머에 족장님이 느껴져. 자, 가자….

족장 니. 이 사건의 숨은 주재자 중 한 명

가운데 문을 지나 중앙 홀에 들어서면 족장 니가 의자에 앉아 기다리고 있으며, 그 옆에는 쌍둥이 나기 여인 라와 무가 기다리고 있다.

족장 니: 마침내 때가 왔다…. 집결의 때가… 나는 문을 여는 자… 성령 메포시스의 환생. 시간의 파수꾼 니(ニ)라고 한다. 네 개의 봉인이 풀릴 때, 빛과 어둠의 힘, 집결의 때를 맞이한다. 빛과 어둠의 수호신, 쌍용 케무엘에 인도되어 쿠마리와 카야의 문은 봉인이 풀린다. 이 좁은 문을 넘어 선택된 자가 나타날 때 성스러운 힘을 가진 짐승은 그 저주로부터 해방되어 안식을 얻을 것이다….
그리고 지혜 있는 짐승은 새로운 지혜의 열매를 얻는다…. 하지만, 그것은 교훈의 씨를 낳는 열매. 우리들은 선택된 자의 혼의 부활을 보기 위해, 성령 아즈라의 환생을 산파로서 선택했다…. 그것이 가라이다. 예언자 기는 말한다… 리스의 눈물로 반지를 만들어 태어나는 아기에게 끼우면, 그 자의 탄생 시 그 반지는 빛날 것이다…. 우리들은 그 때를 기다렸다. 우리들의 혼은, 지금까지 두 번의 시련을 경험했다.
유혹… 그것이 첫 번째의 시련. 성령과 지혜 있는 짐승… 그 금단의 사랑. 그리고 성스러운 힘을 가진, 쌍둥이의 탄생. 유혹의 시련에서 우리들은 애정을 손에 넣고, 동시에 의심을 손에 넣었다… 쌍둥이가 가진 성스러운 힘, 그 힘을 두개

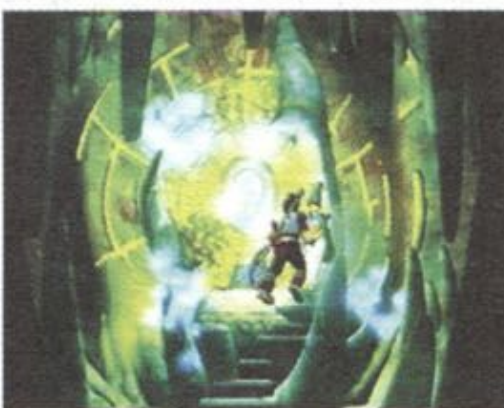
로 나눈 빛과 어둠. 이것이 최초의 교훈의 씨앗…. 교훈의 씨앗은 발아하여 마을을 버리고 달아나듯 나기족은 약속의 땅을 향했다. 강한 욕심… 그것이 두 번째의 시련, 성스러운 힘을 가진 짐승 알카나와 지혜 있는 짐승 메네크의 사랑.. 알카나와 메네크의 애정은 무리를 짓는 자의 의혹을 낳았다. 애정은 의심을 이기는 술을 성스러운 비단에 의탁했다.

그 결과, 어둠의 선택된 자, 카리스 왕은 욕망에 지배되었다. 빛은 욕망에 의해, 근심이 되어 마음의 짐승을 낳았다… 숲의 종복… 마음의 짐승.. 이것이 두 번째의 교훈의 씨앗.. 지금 다시 운명의 때가 왔다. 태어난 아기에는 우리들의 소망을 담아 희망의 빛이라는 이름을 지었다… 그것이 마브다. 마브의 탄생은 동시에 카리스와 메네크, 즉 빛과 어둠의 부활을 의미했다. 나는 예언에 기초하여 희망의 빛, 마브를 가라이와 함께 여행을 떠나 보내었다.

희망의 빛에 인도된 그대야말로, 빛의 선택된 자… 시공을 방황하는 혼들에게 새로운 육체를 주기에는 그대의 힘이 필요하다. 어둠의 선택된 자는 이미 카야의 문(カヤの門)을 지나 그대가 오는 것을 기다리고 있다. 거기에 가려면 쿠마리의 문을 지나지 않으면 안 된다. 그럼, 네 개의 결계를 열쇠로 해서 제 1의 시련의 결정을 소환하겠다.

족장 니: 어둠의 선택된 자를 만나기 위해서는 네 개의 보주의 시련을 넘어야 한다. 첫 번째의 시련, 그것은 고독… 그 결정이 물의 보주다. 남은 시련은 세 개 불, 바람, 대지… 그것은 시공의 끝에 있다. 우선은 두 번째의 시련이 기다리는 명계의 비단벌레 숲으로 가라.

족장 니: 마브를 구하기 위해서는 모든 보주를 모아 어둠에 선택된 자에게 이기는 것 밖에는 길이 없다. 서둘러라. 빛의 선택된 자여.

이어 족장 니는 마을의 일을 대신 해줄 이들을 소개해 준다.

신전 내에서의 정화는 라가 맡아 본다

라의 정화 모습. 마브와는 또 다른 느낌이다

라: 나의 이름은 라! 빛의 선택된 자를 받드는 나기의 무녀입니다. 정화할 필요가 있을 때는 좌측, 파란색 문인 정화의 방에서 해 주십시오.

아이템 점의 무. 이런데서 장사하면…

쿠마리의 문이 열린다

물의 보주를 받는다. 남은 것은 이제 3개…

무: 저는 무라고 합니다. 무기, 도구가 필요하게 되면 우측, 녹색문의 도구의 방에서 저에게 말해 주십시오.

이들이 사라지고 쿠마리의 문을 열 수 있는 물의 보주(水の寶珠)를 얻었다.

이어 족장 니에게 물으면 여러가지 일을 답해 준다.

● 가라이에 대해서
(ガライについて)

족장 니 : 우리들은, 선택된 자의 혼의 부활을 지켜보기 위해 아주라의 환생을 산파로 선택하였다…. 그것이 가라이다. 그리고, 가라이에게는 또 하나의 역할이 있었다. 그것이 집결의 때.. 성령 아주라의 성스러운 힘을 사용하여 지혜 있는 짐승의 혼을 자아 선택된 자를 인도한다.. 그것은 모두 예언자 기의 시편에 기초한 우리들의 사명이다….

● 마브에 대해서
(マーブについて)

족장 니 : 마브…. 나기의 예언에서 희망을 의미하는 이름, 마브야 말로 알카나의 전생, 즉 제이 교훈의 씨앗의 근원이 되는 혼. 마브의 혼, 즉 알카나의 혼… 그것을 치료하는 것이야말로 숲의 종복의 저주를 봉인할 열쇠가 되겠지만, 그것을 할 수 있는 것은 네메크의 환생… 즉, 그대뿐이다.

● 시련에 대해서(試練について)

족장 니 : 어둠의 선택된 자를 만나기 위해서는 네 보주의 시련을 통과해야 한다. 그리고 그 시련이야 말로 새로운 지혜의 열매를 만드는 것이다…. 그대가 가진 물의 보주는 이곳에 도착할 때까지의 시련, 고독의 결정 남은 것은 3개.

불, 바람, 대지. 그것은 시공의 저편의 숲에 있다.

● **준비에 대해서(準備について)**

족장 니 : 격한 싸움에 준비하기 위해 쌍둥이 무녀가 각각의 방에서 준비하고 있다. 필요할 때는 사양 말고 이용하라. 지금까지와 같이 정화나 합성, 무기나 도구의 구입도 가능하다.

[명계의 비단벌레 숲]

시련의 두 번째 단계, 불꽃의 사도가 기다리고 있다. 던전의 구조는 기존의 것과 동일하다. 전과는 달리 전송장치는 작동하지 않는다. 직접 갈 수 없었던 통로가 뚫려 있다. 그 곳을 지나가면 상자가 놓여 있는데 열쇠는, 가면의 남자가 있던 초막 안에 놓여 있다. 계속 진행하여 코리스의 초막에 가면 코리스의 혼이 기다리고 있다. 그리고 그는 지금까지 무엇을 느꼈는지 묻는다.

영혼의 코리스. 나름대로의 고민으로 주인공에게 시련을 준다

불의 사도

코리스: 우리들 견사의 사명은 세계에 흘러 넘치는 나쁜 마음을 고치에 봉하는 것…. 하지만 우리들의 존재야 말로 이 숲에 있어서 나쁜 존재라고 한다면… 루이… 그 아이를 보고 있으면 자주 생각한다. 그 소년을 지탱

* 참고 : 각 숲에서 만나는 사도와 상극인 성마를 데리고 가라. 비단벌레 숲에는 물의 속성인 성마를 데리고 가는 게 유리하다. 이어 불꽃의 사도가 나타나며 전투가 시작된다. 그를 이기면 다시 코리스가 나타난다.

하고 있는, 그것은 종복에 대한 증오… 마을 사람들도 같다. 사람은 다른 존재에 공포를 느끼고 마침내 그것은 파괴를 불러오지. 게헤나 때부터 우리들의 혼은 파괴와 공포를 반복하고 있는 것이다… 이 영원히 계속되는 파괴와 공포에 진정한 정화 따위가 존재하는 것인가? 그대가 빛의 선택된 자라면 나의 마음의 미혹을… 없애다오.

코리스: 내 마음에 잠겨있던 어둠… 그것을 이용하던 어둠의 사도는 없어졌다. 하지만 그것도 모두 위선적인 내 마음의 일부. 빛이 있는 곳에 어둠이 있다. 하지만, 너는 사람들의 혼을 인도해야 한다. 우리들의 혼이 육체를 필요로 하며 계속 살아가는 한… 사람들의 미래를 위해 그리고… 사랑하는 자들을 위해서….

코리스는 사라지고 불꽃의 보주(炎の寶珠)를 얻게된다.

(자막)

당신이 마음에 담아두는 사람은
어떠한 자인가
당신이 돌보는 사람의 자식은
어떠한 자인가
아귀

다시 신전으로 돌아오고 족장은 레반트에게 묻는다.

족장 니: 잘 돌아왔다…. 두번째의 보주는 손에 넣었나?

레반트는 그말을 듣고 보주를 보여 준다.

족장 니: 오오, 그 진홍의 빛은 진정한 불꽃의 보주. 그것은 의심이라는 시련의 결정이다. 아마 푸른 견사의 마음속 어둠. 그것은 자신의 숙명을 향한 의심이었을 것이다…. 남은 것은 두개… 그럼 다음 시련의 길을 열겠다. 자 다음 시련의 숲, 명계의 잠자리 숲으로 가라

[명계의 잠자리 숲]

이번에는 바람의 사도와 싸워야 한다. 우선 키키나크를 만났던 곳으로 가면 역시 그를 만날 수 있다.

키키나크: 그렇게 서둘러서 뭐해, 물건이라도 찾고 있나? 그럼 케르마리오 녀석이 마브와 바람이라도 피웠나? 에? … 아냐? 뭐, 언젠가는 알게 될 거니, 친구로서 알려 주겠어. 케루마리오가 말했어, 자신에게는 없는 것이 너에게는 있다고. 너는 그것을 그의 우정이라고 생각하나? 흥, 바보군… 그건 질투야. 녀석 마브를 좋아하니까….

키키나크의 환영은 케루마리오로 변해 레반트에게 말한다.

케루마리오: 레반트, 그건 사실이야 나는 너에게 질투를 했어. 나는 태어날 때부터 대장장이, 너는 견사. 그래서 아무것도 할 수 없었지. 아무리 마브를 좋아했어도. 그거와 이거는 관계없어. 그런 것 쯤은 알고 있어. 하지만… 네가 부러웠어.

이어 바람의 사도 본 모습을 찾는다.

바람의 사도의 성마와의 싸움. 아직은 쉬운 편이다

바람의 사도: 우애와 질투.. 너의 존재는 얼마나 비참한가… 이 청년의 마음속의 어둠. 확실히 받아 두었다.

싸움에서 이기면 케루마리오가 쓰러져 있는 것이 보인다.

케루마리오 : 헤헤헤… 너 정말 강해졌구나… 마브가 반하겠는데, 그에 비해, 난… 고마워… 너의 마음, 품은 안나지만, 이것도 내 마음의 일부야, 그러고도 우리는 친구인가?

케루마리오는 다시 쓰러지고 바람의 보주(風の寶珠)를 얻는다.

〔자막〕

그리고
사람은 새로운 지혜의 열매를 얻었다.
하지만 그것은 교훈의 씨앗을 잉태하는 열매다.
마음의 여행

고생해서 다시 신전으로 돌아오면 족장이 변함없는 모습으로 기다리고 있다.

족장 니 : 잘 돌아왔다. 세 번째의 보주는 손에 넣었나?

레반트는 이번에도 손에 넣은 보주를 보여준다.

족장 니 : 오오, 그 금색의 빛은 진정한 바람의 보주, 이것은 질투라는 시련의 결정. 질투는 사람을 미치게 한다. 이것은, 그대의 우애가 그것에 이겼다는 증거이지…. 남은 보주는 하나… 그럼, 다음 시련의 길을 열어 놓았다. 자 다음 시련의 숲, 명계의 거미의 숲으로 가라. 아마 어둠의 인간도 필사적으로 그대를 쓰러뜨리려 할 것이다. 혼돈에 속아서는 안될 것이다… 네 개의 보주가 모아졌을 때 이 곳에서 그림자의 선택된 자와 싸우게 될 것이다. 그렇게 되면 성마의 소모도 격하게 될 것이다. 염두에 두는 것이 좋아.

대화를 끝낸 후 다시 족장에게 말을 걸면 다음의 일을 설명해 준다

● 마브에 대해서
(マーブについて)

족장 니 : 성령의 혼을 담은 고치, 그 우화는 통상의 것보다 빨리 시작되었다. 마브의 혼이 깃들인 고치의 번데기가 부화하면 모든 것은 끝을 알리게 된다. 그것은 결국 마브의 소멸을 의미하고, 우리들 혼의 멸망을 의미하지 우리들에게 그다지 시간은 남아있지 않다네. 부탁한다….

● 선택된 자에 대해서
(選ばれし者について)

족장 니 : 어둠에 선택된 자… 그 남자도 그대와 같이 시련을 넘어온 자. 그 남자야말로 그대가 넘어야 할 어둠의 자객….

● 준비에 대해서(準備について)

족장 니 : 이제까지와는 비교되지 않을 정도의 가혹한 시련이 기다리고 있는 숲이다. 지금까지 길러온 성마 이것이야말로 그대의 힘의 증거. 죽이지 않도록 조심하라.

[명계의 거미의 숲]

대지의 사도가 기다리고 있다. 던전의 특징은 일반 거미의 숲과 같으나 적들의 파워가 지금까지와는 비교가 안 될 정도이다. 잦은 세이브와 아이템의 보충만이 살길이다. 신목에 도착하면 토토야무가 기다리고 있다.

토토야무 : 인간은 제멋 대로인 짐승. 살기 위해서는 모든 것을 파괴한다.

이제는 마브의 심마. 사춘기적 고민으로 가득하다

이어 토토야무가 마브로 변신한다

마브 : 당신은 뭘 위해서 싸우지? 마을을 위해서? 숲을 위해서?…. 바보, 당신은 뭘 위해서 싸우지? 오카리나만 불 줄 아는 한심한 남자아이, 정말 나 좋아해? 마을보다 소중해? 숲보다 소중해? 어른인 여자는 너무 싫어… 당신의 어머니 같이는 되고 싶지 않아… 남자아이도 싫어. 모두… 싫어. 나 혼자 남겨두고 어른이 되지마….

이 말을 끝으로 모습을 드러내는 대지의 사도.

대지의 사도 : 이것은 속임수가 아니다. 그 아이의 마음속의 어두움이지. 너에게는 그 마음을 이해할 수 있나? 이 아이의 마음 확실히 받아 놓았다….

★ 대전 포인트

다른 지역과는 다르게 일발 필살을 당하는 수가 있다. 적 성마와의 대전시에 적이 양발을 한 번 구른 후에는 그 턴에서는 커맨드를 입력한 후 다음 턴에서는 반드시 방어를 할 것.

전투가 끝나면 마브가 쓰러져 있다.

마브 : 고마워.. 네 마음 알 것도 같아졌어. 사람의 애정이 무서웠어. 나에게 있어서 그것은 속박. 도망갈 수 없는 운명과 같아, 속박되는 것이 무서웠어… 하지만 그것은, 기분 좋은 것이었어. 나는 그것을 몰랐어, 믿어도 좋은 거지… 이제, 혼자가 아냐. 하지만… 그것도 내 마음의 일부… 그래도 나 좋아?

마브는 사라지고 대지의 보주가

선택받은 자의 등장. 그는 아버지 리케츠이다

나타나자 나머지 세 보석이 반응한다. 거기에 꿈속에서 보았던 선택된 자가 등장한다. 바로 이 사람이 레반트의 아버지 리케츠였던 것이다.

선택된 자: 우리들의 걱정하는 마음, 훌륭하게 받아들이고, 여기까지 잘 왔다. 지금이야말로 우리들 사람과 성령의 아이, 그 저주받은 혼을 정화할 때… 성령의 고치가 부화하기까지 네가 나의 마음을 치유하지 않으면 이 파레루 땅은, 다음 윤회까지 어둠의 지배하에 있게 될 것이다…. 빛의 선택된 자여. 때는 왔다. 지금이야말로, 미래를 결정할 때다!

이어 전투가 벌어지는 데, 적은 속성이 수, 지, 풍, 화의 순서로 돌아가며 변한다. 자신의 성마의 속성을 골고루 키워 놓지 않은 사람에겐 좀 괴로운 판이 될 것이다. 그를 이기면 꿈에 그리던 그의 아버지 리케츠가 나타난다.

리케츠: 네가 올 것을 믿고 있었다… 잘 자랐구나, 레반트… 날 증오했겠지.
리케츠: 하지만 진정한 정화의 비밀을 밝히기 위해서는 이렇게 할 수밖에 없었다. 여기까지 도달하기까지의 날들. 너나 피오를 한번도 잊은 적이 없다… 빛과 어둠… 우리들의 역사는 어둠의 존재를 부정하고, 그것을 나누는 것이 전부였다. 빛 있는 곳에 어둠이 있다… 에루림이 나눈 두개의 힘은, 우리들의 손으로 하나로 돌려야 한다. 그것이야말로 지혜 있는 짐승에게 부여된 교훈의 씨앗이다. 너는 아직 기억하고 있느냐? 내가 가르쳐 준 노래를. 지금이야말로 숲을 진혼할 때… 함께 연주하자 흑과 백의 진혼곡을!

그리고는 대망의 엔딩을 보게 된다.

여기까지의 주요 획득 아이템

불꽃의 보주 (炎の寶珠)
물의 보주 (水の寶珠)
바람의 보주 (風の寶珠)

엔딩 후의 부록

이제 모든 것이 끝났다고 생각할 수 있다. 하지만 엔딩이 나온 후에 다시 세이브를 할 수 있는데, 이는 게임과는 상관없이 계속 성마를 가지고 놀 수 있는 환경을 제공해 준다. 별 특징 없는 던전에, 지금까지 보다 조금 더 센 적들이 나온다. 정화와 물품은 신전에서처럼 라와 무가 담당한다. 마지막 거미의 숲을 어레인지 하여 '영겁의 회랑'이라는 이름을 붙여 놓았다. 시간이 있는 사람은 계속해서 즐겨도 괜찮을 듯하다. 열심히 돈을 모아서 그림의 떡으로만 여겨지던 춘화를 사는 것도 재미있을 것 같다. 하지만 '동설'이라는 말도 안 되는 칼이 추가되어 있어서 마음을 무겁게 한다. 설명으로는 바로 빈사로 몰고 가는 능력이 있다고 하니 재미 삼아 구해 보는 것도 좋을 것이다.

신화의 달성. 쌍용의 등장

幻想水滸伝 II
환상수호전2
PlayStation
장르 RPG
제작사 코나미
발매일 12월 17일
발매가 5,800엔

108명의 용사들이 펼치는 대하 드라마

환상수호전 2

중국의 「수호전」을 모티브로 하여 큰 호평 받았던 「환상수호전」의 후속작이 출시되었다. 약간 거친 듯한 2D 그래픽에 실망을 느낄 수도 있지만 장대하게 펼쳐지는 스토리와 108명에 이르는 다양한 서브 캐릭터는 정통 RPG팬의 기대를 무너뜨리지 않을 것이다.

게임 시스템 설명

● 화면설명

필드 메뉴

파티를 정비하기 위한 메뉴로 전투시외에 △나 □버튼으로 호출할 수 있다.

1. 도구(道具)
아이템을 사용하거나 장비, 혹은 버리는데 사용된다. 또한 개인 휴대품을 파티의 보관함에 넣거나 꺼내는 일도 가능하다. 새로 구입한 물건들은 각 개인에게 장비시키지 않으면 전투중에 사용할 수 없는 점에 주의하자.

2. 문장(紋章)
장비하고 있는 문장을 확인하거나 회복마법을 사용한다. 문장은 머리와 양손을 합쳐 1인당 총 3개까지 장비할 수 있다.

3. 장비(装備)
방어구와 소지 아이템을 변경할 수 있다. 해당 캐릭터가 장착가능한 장비는 밝은 색으로 표시된다. 이 게임에서는 모두 전용무기를 사용하므로 무기는 변경이 불가능하다.

4. 스테이터스(強さ)
각 캐릭터의 능력치와 레벨, 장비를 확인할 수 있다.

5. 대열(隊列)
파티의 대형을 변경한다. HP 옆에 표시되는 S, M, L은 각각 공격범위를 표시한다. 공격범위가 작은 캐릭터는 전열에 배치하는 것이 효과적이다.

6. 설정(設定)
대화속도와 볼륨 등을 조정하는 메뉴.

전투 메뉴

1. 싸우다(戦う)
초기에 이것을 선택하면 다음과 같은 메뉴가 나타난다.

① 싸우다(戦う)- 자신의 전용무기로 직접공격을 가한다.
② 방어(ぼうぎょ)- 체력이 떨어진 경우에 공격을 하지 않고 피해를 줄인다
③ 문장(もんしょう)- 문장을 이용한 마법을 사용한다. 레벨이 4이상인 문장을 2개이상 동시에 발동시키면 조합문장 공격이 이루어진다.
④ 아이템(アイテム)- 전투시에 사용가능한 공격 및 회복용 아이템을 사용한다.
⑤ 협력공격(いっしょに)- 2명이상의 캐릭터가 함께 공격해서 보통 공격보다 큰 대미지를 입힌다. 협력공격이 가능한 캐릭터가 파티내에 있을 경우 사용할 수 있다. 사용 후 해당 캐릭터가 언밸런스상태에 빠지는 경우도 있다.
⑥ 대열변경(いれかえ)- 전열의 약한 캐릭터가 직접공격의 위험을 받는 경우나 공격범위가 작은 캐릭터가 후열에 있을 때 서로 자리를 바꿀 수 있다.

2. 놓아주다(にがす)
적을 보내 버린다. 레벨이 낮은 경우에는 실패할 확률이 높다.

3. 돈(おかね)
돈을 지불하고 전투를 회피한다. 거래에 실패하는 경우도 있다.

4. 맡기다(おまかせ)
오토배틀로 전투를 진행한다. 그러나 일률적인 직접공격만 해대므로 그리 권하고 싶지는 않다.

기본 아이템 소개

● 소비 아이템

소비 아이템은 주로 상태이상이나 체력의 회복을 위해 사용되며 공격보조 역할로도 상당히 유용하다.

이름	가격	효과
약(おくすり)	100포치	HP 100 회복
해독약(毒消し)	200포치	독 상태 회복
특효약(特効薬)	500포치	HP 500 회복
침(はり)	200포치	풍선 상태 회복
목엿(のどあめ)	200포치	침묵 상태를 회복
대리사망(身代わり地蔵)	5000포치	전투 중 사망시 HP 50%의 상태로 자동부활
마석(魔の石)	2000포치	마법 능력치가 1~3까지 무작위로 상승
푸른 즙(あおじる)	100포치	HP 300 회복, 독 상태가 됨
크림스튜(クリームシチュー)	1300포치	HP 500 회복
햇님 도시락(日の丸べんとう)	5700포치	HP 450 회복
튀김(からあげ)	1900포치	HP 300 회복, 풍선 상태 회복
콜레스테 돈까스(コレステトンカツ)	700포치	HP 600회복, 60%의 확률로 무적상태가 된다
그린샐러드(グリーンサラダ)	80포치	HP 100 회복
탈출부적(すりぬけの札)	500포치	던전 탈출용 아이템
화염의 화살 부적(火炎の矢の札)	700포치	마법 화염의 화살(火炎の矢)과 동일
불꽃의 벽 부적(炎の壁の札)	1000포치	마법 불꽃의 벽(炎の壁)과 동일
분노의 일격 부적(怒りの一撃の札)	700포치	마법 분노의 일격(怒りの一撃)과 동일
흙의 수호신 부적(土の守護神の札)	700포치	마법 흙의 수호신(土の守護神)과 동일
상냥함의 방울 부적(優しさのしずく札)	700포치	마법 상냥함의 방울(優しさのしずく)과 동일
졸음의 바람 부적(眠りの風の札)	700포치	마법 졸음의 바람(眠りの風)과 동일
복수의 부적(ふくしゅうの札)	1000포치	마법 복수의 대지(ふくしゅうの大地)와 동일

● 봉인구

문장을 몸이나 무기에서 빼낸 상태이다. 따라서 봉인구를 몸에 깃들게 하면 마법을 사용할 수 있고 무기에 깃들게 하면 해당 효과가 나타나는 것이다.

이름	가격	효과
불의 봉인구	6000포치	불에 의한 추가 대미지 (1/4)
흙의 봉인구	4000포치	방어력+5, 매턴마다 HP가 3씩 회복
타이탄의 봉인구	6000포치	양손검용, 공격순서가 맨 나중이 되지만 1.3배의 대미지를 준다
일각의 봉인구	6000포치	창용, 종 1열의 적에게 대미지를 주지만 다음 턴에 방어력이 0이 된다
물의 봉인구	7000포치	전투 중 매턴마다 HP가 5씩 회복
분노의 봉인구	15000포치	분노상태가 계속 지속된다
픽시의 봉인구	4500포치	지방이용, L레인지 공격이 가능해지지만 대미지는 마력의 1/5가 된다
톤비의 봉인구	8000포치	수리검용, 전체공격이지만 대미지는 1/2가 된다
손기술의 봉인구	12000포치	무기에 장비, 40%확률로 적의 돈을 훔친다
반인의 봉인구	8000포치	2회 연속공격이 된다. 단, 반격을 당할 경우 2배의 대미지를 입는다
몽롱함의 봉인구	5000포치	직접공격을 받았을 때 30%확률로 회피한다
필살의 봉인구	9500포치	크리티컬 히트가 나올 확률이 1.5배가 된다
질풍의 봉인구	6000포치	민첩성이 1.5배가 된다
불과 그림자의 봉인구	11000포치	무기용, 1.5배의 대미지를 주지만 자신도 약간의 피해를 입는다
자전의 봉인구	4000포치	이 문장을 장비한 캐릭터에 이어 전 캐릭터가 공격할 수 있다
마력흡수의 봉인구	30000포치	명중률이 -15%가 된다. 공격을 한번 성공시킬 때마다 20%확률로 레벨 1의 마법사용 회수가 증가

● 협력공격 리스트

이름	캐릭터	효과
소꿉친구 공격(おさななじみ攻撃)	주인공+죠이	적 전체에게 1배 대미지
형제 공격(兄弟攻撃)	주인공+나나미	적 1명에게 2배 대미지 (나나미 언밸런스)
유랑곡예단 공격(旅の一座攻撃)	리나+아이리+볼간	적 1명에 2배 대미지(볼간 언밸런스)
충견 공격(ちゅうけん攻撃)	키니슨+시로	적 1명에게 1.5배 대미지. 종 1열 0.5배 대미지
크로스 공격(クロス攻撃)	프릭+빅톨	적 1명에게 1.5배 대미지. 넉다운(30%)
부부 공격(めおと攻撃)	프리드 · Y+요시노	적 1명에 2배 대미지 (요시노 언밸런스)
멍멍 공격(ワンワン攻撃)	시로+겐겐 또는 시로+가보챠	적 1명에게 1.5배 대미지
코볼트 공격(コボルト攻撃)	겐겐+가보챠	적 1명에게 1.5배 대미지 (가보챠 언밸런스)
추적 공격(追っかけ攻撃)	프릭+미나	적 1명에게 2.5배 대미지 (미나 언밸런스)
기사 공격(騎士攻撃)	카뮤+마이크로토프	적 1명에게 2배 대미지. 30%확률로 언밸런스
꼭두각시 공격(からくり攻撃)	메그+카라쿠리마루	적 전체에게 카라쿠리마루의 대미지
전사의 마을 공격(戦士の村攻撃)	힉스+텐가르	적 1명에게 2배 대미지. 힉스에게 일부 대미지
부자 공격(親子攻撃)	챠아+토모	전열(前列) 1배 대미지
산적 공격(山賊攻撃)	코우유우+로우엔+기짐	적 1명에게 1.5배 대미지. 넉다운(30%)
가짜 공격(にせもの攻撃)	주인공+호이	적 1명에게 1배 대미지

주요 캐릭터 소개

죠이 (ジョウイ)

주인공과는 어릴 때부터 절친한 친구. 하이랜드의 지방귀족 어트레이드 가문의 자손으로 부유한 환경에서 자라났지만 주인공을 따라 소년병 부대에 지원한다. '검은 칼날의 문장'의 계승자

주인공

캐로 마을의 도장 주인인 겐카쿠의 양자로 겐카쿠가 죽은 후 유니콘 소년병 부대에 들어간다. '빛나는 방패의 문장'의 계승자

나나미 (ナナミ)

겐카쿠 밑에서 주인공과 함께 자란 여동생으로 언제나 활기에 넘치는 말괄량이다. 전투시 무기로 눈챠크를 사용한다

루카

하이랜드 왕국의 황태자. 매우 호전적인 성격의 소유자로 도시동맹을 손에 넣기 위해 음모를 꾸민다

라우드

하이랜드 왕국군의 유니콘 소년병 부대의 대장. 자신의 출세를 위해서는 물불을 가리지 않는 비열한이다

프릭

용병대의 부대장. 푸른 번개라는 별명에서 느껴지는 이미지와는 달리 온화한 성품을 지녔다. 전에는 해방군의 부리더로 있었다고 한다

아이리

나이프 던지기가 특기인 유랑곡예단의 미소녀. 시원시원하고 대범한 성격의 소유자이다. 주인공에게 관심이 있는 듯…

빅톨

도시동맹 용병대의 단장으로 프릭과는 오랜 친구사이이다. 초반부터 주인공을 따라다니며 많은 도움을 준다

볼간

마이리, 리나와 함께 여행을 하고 있는 거한으로 화염방사가 특기. 지능은 조금 떨어지지만 힘에 있어서는 누구에게도 뒤지지 않는다

레오나

용병대의 요새에서 주점을 운영하고 있던 섹시한 여성. 시종일관 어디서나 주점을 운영하며 주인공의 편의를 봐준다

리나

본래는 카드점이 특기이지만 전투시에는 카드를 무기로 사용된다. 가끔씩 은밀한(?) 방법으로 주인공 일행을 도와준다

키니슨

류에 마을부근의 숲에 살고 있는 사냥꾼. 자연을 사랑하며 조용한 성격의 소유자이다

겐겐

코볼트족의 존경받는 전사. 지금은 용병대의 일원으로 활약하고 있다

시로

사냥꾼인 키니슨과 어린 시절부터 행동을 함께 한 늑대개. 키니슨과 함께 협력공격을 펼친다

스토리 공략

전작의 줄거리

전작의 무대는 황제 발바롯사가 이끄는 적월제국(赤月帝國). 주인공은 제국군의 장군 테오 · 마크돌의 아들로 처음에는 제국군을 위해 싸우지만 제국의 부패한 현실을 깨닫고 운명에 이끌리듯 제국과 대립하고 있는 해방군에 참가하게 된다. 처음에는 조국과 현실사이에서 갈등하지만 어느새 해방군의 리더가 된 주인공은 108명의 숙성(宿星)을 하나둘씩 동료로 만들면서 제국군을 물리치기 위해 점차 전진하였다. 그러한 가운데 동료의 죽음, 배신 등 수많은 사건에 부딪치며 주인공은 인간적으로 성장하고 전쟁은 해방군의 열세에서 점차 반전되어 가기 시작하는데….

<프롤로그>

하이랜드 왕국 국경부근의 주둔지. 오랜 국경분쟁 끝에 왕국과 도시동맹간에 휴전협정이 성립되어 전쟁은 일단 중지된 상태이다. 유니콘 소년병 부대의 일원인 크리스와 죠이는 고향으로 돌아갈 수 있다는 생각에 마음이 마구 들떠 있다.

죠이 : 마음이 급하구나 크리스. 벌써 옷을 갈아입은 거야? 나도 마찬가지지만… 캐로 마을에 돌아간다고 생각하니 군복 따위를 입고 있을 수 있어야 말이지. 크리스… 나나미도 기다리고 있겠지, 네가 돌아오기를…. 겐카쿠 사부님이 돌아가시고 나서는 네가 단 하나 남은 가족이니까 말이야…. 이런 싸움만 아니었더라면…. 자… 그럼 슬슬 잠자리에 들기로 할까? 그렇지 않으면 잠시 바람이라도 쏘이러 가든지?

선택문

1. 잠시 밖에…
2. 그만 자자

자다보면 여유도 없이 이벤트가 진행되므로 일단 지형도 익힐 겸 잠시 밖으로 나가보도록 하자.

선택문에 관하여

이 게임에서 선택문은 동료들과의 호감도와 우정도 등에 영향을 미치며 동료를 얻는데도 중요한 역할을 하므로 신중히 선택하도록 하자. 그러나 스토리상의 전체적인 흐름이 달라지거나 분기가 일어나는 일은 없으므로 크게 걱정할 필요는 없다

동료병사들과 대화를 나누어 보면 하나같이 싸움이 끝난 것에 대해 기뻐하며 집에 갈 생각에 들떠 있다. 오른쪽의 길을 따라 숲 쪽으로 가다보면 어떤 사람이 이쪽을 엿보다가 놀라서 사라지는 것을 볼 수 있다. 뭔가 수상하지만 지금은 주둔지에서 멀리 나갈 수 없으므로 일단 천막으로 돌아와 잠자리에 들도록 하자. 잠시 자고 있다보면 적의 기습이 시작된다. 밖으로 나가보면 소년병 부대장인 라우드가 도시동맹이 협정을 깨뜨리고 기습을 해왔다며 동쪽의 숲으로 도망치라고 한다.

불타는 주둔지

오른쪽 길을 따라 숲으로 향하자. 숲의 입구에 다다르면 갑자기 죠이가 말을 걸어온다.

죠이 : 잠깐 기다려 크리스….

선택문

1. 왜 그래, 죠이?
2. 어서 도망치자구

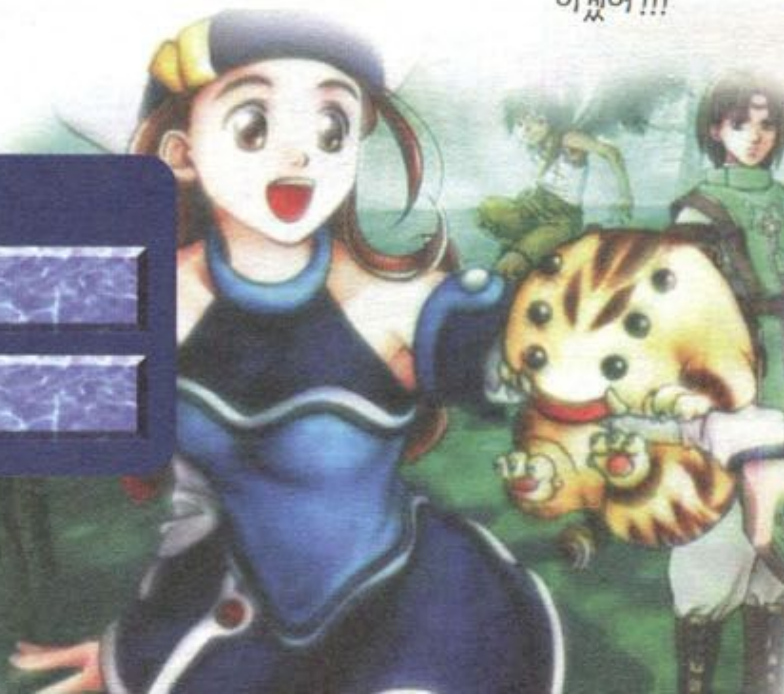
죠이 : 이상하다고 생각지 않아 크리스? 도망칠 수 있는 곳은 이 길 하나뿐이야. 적들도 그 정도는 알고 있을 거야…. 적이 이 숲에서 매복하고 있을 지도 몰라. 돌아가자, 크리스. 이 사실을 라우드 대장에게 알려야 해.

다시 진영이 있는 곳으로 가보면 라우드 대장이 누군가와 이야기를 하고 있다.

라우드 : 모든 것이 예정대로 입니다, 루카님. 모두 아무 것도 모른 채 숲으로 도망쳤지요. 지금쯤은 복병들이 처리를 끝냈을 겁니다.

루카 : 하하하!!! 도시동맹의 배신으로 죽은 희생자들인 셈이군. 나도 검을 좀 휘둘러 보는 건데. 요즘은 계속 그 노인네만 상대하느라고 말이야. 팔뚝이 근질거려서 견딜 수가 없거든.

라우드 : 아·예, 아,아니요, 루카님께는 몸을 풀기에도 부족한 상대였습니다.

루카 : 음. 뭐 어차피 소년병들이다. 이 정도 역할을 해주면 그걸로 충분하지. 그런데 휴전협정이라니 그게 무슨 당치 않은 소리야…. 도시동맹따위 겁낼 필요가 없다는 걸 증명해 보이겠어!!!

라우드: 그렇고 말고요. 루카님의 하이랜드 왕국은 크나큰 영화를 얻게될 것입니다!!

라우드 대장이 설마?

죠이: 이, 이게 대체….

그냥 바로 도망쳐도 되지만 여기서는 일단 이야기를 들어보도록 하자.

라우드: 너, 너희들 어째서 동쪽의 숲으로 도망치지 않았느냐!!
죠이: 무슨 일이지요, 라우드 대장? 설명해 주십시오. 어째서 우리들을…. 그리고 그 남자는 누구입니까?
루카: 이런, 자기 나라의 황자의 얼굴을 몰라보다니….
라우드: 어,어서 이 녀석들을 체포하라!!

대화가 끝나면 왕국 병사들과의 전투가 시작된다. 협력공격(いっしょに)을 선택하여 소꿉친구 공격(幼なじみ攻撃)으로 조무래기들을 한번에 없앤 뒤 소대장을 처치하면 간단하다. 적들을 쓰러뜨렸으면 진영 북서쪽의 폭포로 가자.

죠이: 허억허억…괘,괜찮아 크리스? 그, 그런데 라우드 대장이 어째서…
라우드: 그걸 알 필요는 없어. 너희들은 어차피 여기서 죽을테니까. 도시동맹의 기습에 의해서 말이지. 미안하지만 그 길밖에는 없어.
죠이: 대,대장….
라우드: 너희들은 좋은 병사들이었는데 유감이다. 해치워라!

또다시 전투가 시작되지만 같은 요령으로 처리해주면 된다.

라우드: 이놈들이…. 정말이지 끈질긴 녀석들이군. 거기서 기다려!!! 금방 다시 올테니까!!!
죠이: 이대로 가면 언젠가 당하고 말아…. 크리스, 달리 방법이 없어. 이 폭포로 뛰어내리자.

두 번째를 선택하면 두사람은 살아서 만나기를 기약하며 폭포로 뛰어든다.

재회를 기약하며 급류로 뛰어내리는 두사람

용병대의 요새(傭兵隊の砦)

주인공의 과거를 회상하는 듯한 멋진 스텝롤이 끝나면 누군가가 크

죠이는 어떻게 되었을까?

리스를 깨운다. 그의 이름은 빅톨. 동료 프릭과 더불어 도시동맹의 용병대를 이끌고 있는 인물이다. 잠시 후 나타나는 프릭의 말을 들어보면 죠이는 어딘가 다른 곳으로 떠내려 간 것 같다.

용병들의 아지트로 끌려와 감옥에 갇히게 된 크리스. 이튿날 아침부터는 본격적인 포로생활의 시작이다. 일을 성공적으로 마치면 폴이 그때마다 칭찬을 해 주고 식사를 가져다 준다. 정말 밥을 먹기 위해서 이런 단순노동을 해야 하는지 정말 처량한 기분이 든다. 크리스의 담당 간수인 폴은 우선 창고정리를 시키기로 하는데 요령은 매우 간단하다. 모든 상자들을 벽으로 밀어붙인 뒤 출구앞에 있는 로프를 가지고 나가면 OK!

상자를 모두 벽에 붙인다

다음 날은 심부름을 시키는데 폴이 말하는 것을 그대로 가져다주면 된다. 폴의 말이 끝나면 우선 왼쪽 창고의 바바라에게서 부츠 2켤레와 위쪽의 대장간에서 부싯돌 3개를 받은 뒤 1층으로 올라가자. 오른쪽의 도구점 주인에게 말을 걸어보면 마침 밀가루가 다 떨어졌다고 한다. 일단 폴에게로 돌아가 받아온 물건들을 넘겨주자. 그러면 폴은 류베 마을에 가서 밀가루를 사올 것을 부탁한다. 1층 카운터의 레오나에게 가서 말을 걸어 보면 코볼트족 전사인 겐겐에게 부탁해서 류베 마을까지 함께 가도록 해주는데 마침 아지트에 심부름을 와 있던 토우타도 함께 따라 나선다. 류베 마을은 요새의 북동쪽으로 그리 멀지 않은 곳에 있으니 쉽게 찾아 갈 수 있을 것이다.

류베 마을 (リューベ村)

류베 마을에는 여관, 대장간, 도구점 등 게임상의 기본적인 편의시설이 거의 다 있으므로 한번씩 들러 보는 것도 좋을 것이다. 도구점에 가서 주인에게 말을 걸면 밀가루를 받을 수 있다.

용병대의 요새(傭兵隊の砦)

폴에게로 가서 밀가루를 건네주면 겐겐과 토우타는 각자 있던 곳으로 돌아가고 크리스는 맛있는(?) 밥을 먹는다. 다음 날 아침, 폴은 걸레로 요새의 기름자국을 닦는 일을 시킨다. 폴에게서 걸레를 받았으면 요새 곳곳을 돌아다니며 기름자국을 닦아내자. 기름자국을 전부 닦아낸 다음 폴에게 가면 크리스의 천부적 재능(?)에 대해 칭찬을 하고는 밥을 가져다준다. 그날 밤, 불침번의 다급한 목소리가 침묵을 깬다.

용병대 병사: 이봐, 누군가가 숨어들어온 것 같아!!

간수가 소리를 듣고 달려나간 사이 어디선가 죠이의 목소리가 들려온다.

죠이: 크리스! 있으면 대답해 크리스!!

다시 만난 두 사람

죠이: 크리스…. 다…다행이야…. 지금 구해줄게. 그동안 괜찮았어? 건강해 보이니 안심이군. 자, 병사들이 몰려오기 전에 도망치자.

죠이와 함께 1층으로 올라가 보면 이미 병사들이 탈출로를 차단하고 있다. 강행돌파를 시도해도 잡히는 것은 마찬가지이므로 알아서 선택하자. 일단 회의실로 장소를 옮긴 일행.

빅톨: 자… 그럼 우선 이름부터 말해보지.

죠이: 죠이… 죠이·어트레이드…입니다.

빅톨: 죠이라. 크리스를 구하기 위해 왔다는 건 너도 하이랜드 사람이라는 얘긴가?

죠이: 그렇습니다.

프릭: 그렇군… 그때 놓쳐버린 또 한사람이 바로 너였군.

빅톨: 그러고 보니 너희들이 어째서 그렇게 되었는지 아직 듣지 못했는데.

죠이: 그건….

빅톨: 분명 크리스가 도시동맹의 기습이라고는 했지만 휴전협정 이후 도시동맹군은 움직인 적이 없어. 대체, 무슨 일이 있었던 거야?

빅톨: 음, 이거 어쩐지 뭔가 냄새가 나는걸. 루카·브라이트… 이름은 들은 적이 있지만…. 그래서 너는 크리스를 구해서 어쩔 셈이었지?

죠이: 크리스를 구해서 함께 캐로 마을에 돌아갈 생각입니다.

프릭: 말인즉, 아직 도망칠 생각이라는 건가?

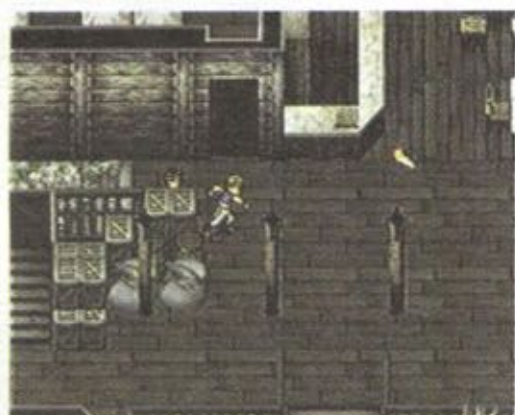
죠이: 예.

빅톨: 음…, 이거 참 곤란하게 됐는걸. 아무튼 좀 천천히 있다 가라구. 방은 감옥밖에 없지만 식사하고 잠자리는 준비해줄테니까.

결국 다시 감옥에 갇히게 된 크리스와 죠이.

죠이: 미안해… 결국, 너를 구하지 못했군…. 그후 내가 눈을 뜬 것은 토토라는 이름의 마을이었어. 정신을 잃고 물가에 떠밀려와 있던 나를 발견해준 여자

아이의 집에서 상처를 치료받았고 수일이 지났을 때, 용병부대가 소년 한 명을 포로로 잡았다는 소문을 들었지. 그게 너일거라고 생각하고 구해주러 왔는데 내가 너무 쉽게 생각했나봐… 미안해.

대화가 끝나면 폴이 식사를 가져다준다. 죠이는 무슨 생각인지 폴에게 스푼을 부탁한 뒤 식사를 한다. 식사를 마치고 두사람만 남게 되자 죠이는 행동을 개시한다. 그는 스푼으로 문을 가볍게 열고 크리스와 함께 감옥 밖으로 나간다. 1층으로 올라가 보면 보초가 있는데 죠이가 기름걸레에 불을 붙여 적들을 유인한다.

요새에 불을 지르는 죠이

병사들이 불을 끄고 있는 동안 왼쪽 계단을 통해 2층의 발코니로 가면 로프를 이용해 아래로 내려올 수 있다. 요새를 나오면 일단 전에 심부름을 갔던 류베 마을로 가보자.

류베 마을 (リューベ村)

류베 마을에서는 곡예단이 사람들에게 묘기를 보이고 있는데 잠시 구경하고 있다 보면 곡예단의 한 여자가 크리스를 부른다. 크리스는 영문도 모른 채 어쩔 줄 몰라하며 앞으로 끌려나간다. 준비가 되면 크리스의 머리 위에 과일을 올려놓고 나이프를 던지는데 처음에는 수박부터 시작해서 호박(?), 바나나를 거쳐 나중에는 조그만한 귤까지 올려놓는다. 이때 선택문은 모두 첫 번째 것을 선택하면 된다. 한번이라도 움직인다면 리나가 말한 좋은 치료약 신세를 지게 될 것이다.

나 지금 떨고 있니?

성공적으로 곡예가 끝나면 일행은 한쪽에 모여 앞으로 갈 길에 대해 이야기한다. 그들은 크리스 일행과 마찬가지로 하이랜드를 향하고 있는데 그 길목에 있는 괴물 때문에 곤란해하던 중이라고 한다.

리나 : 하이랜드에 들어가려면 이 마을 북쪽에 있는 연북의 고개(燕北の峠)를 넘어가야만 해요. 하지만 소문으로는 흉악한 괴물 때문에 지나갈 수 없게 되었다고 해서 곤란해하던 참이에요. 당신들도 하이랜드에 가는 거라면 함께 가는 게 어때요?

죠이 : 예. 저는 괜찮습니다만, 크리스는 어때?

리나 : 어머, 말솜씨가 제법이군요.

리나 일행을 동료로 맞이한다

죠이 : ……

아이리 : 그럼, 당분간 잘 부탁해요. 크리스, 죠이.

볼간 : 잘 부탁해

이제 류베 마을을 나와 북쪽의 고개로 가자.

연북의 고개 (燕北の峠)

고개의 입구에서는 동맹군 병사들이 통행을 금지시키고 있다. 일행은 병사들에게 통과시켜 달라고 부탁하지만 상부의 명령이라며 쉽게 들어주지 않는다. 그러자 갑자기 요상한(?) 음악이 흐르면서 리나가 한 병사를 데리고 잠시 사라졌다가 나타나는데 어찌된 일인지 병사는 태도를 바꾸어 길을 순순히 내어준다.

도대체 무슨 수를 쓴 것일까?

상자를 열어 아이템을 얻으면서 위쪽으로 계속해서 올라가자. 길은 한 갈래로 통하므로 헤맬 염려는 없다. 세이브 포인트에서 저장을 한 뒤 조금 올라가면 미스트쉐이드가 나타난다.

미스트쉐이드 (ミストシェイド)

미스트쉐이드는 지금까지 등장한 적들에 비해 내구력이 상당히 강한 편이지만 결코 어려운 상대는 아니다. 미스트쉐이드는 화속성에 약하므로 협력공격(いっしょに)을 선택하여 유랑곡예단 공격을 사용하고 불같이 언밸런스 상태에 있는 동안에 회복을 해 주는 식으로 반복하면 약 5턴 이내에 쓰러뜨릴 수 있을 것이다. 단독으로 사용하는 마법이나 통상공격 등은 위력이 약하므로 가급적이면 협력공격으로 끝내버리도록 하자.

유랑곡예단 공격(旅の一座攻撃)

미스트쉐이드를 쓰러뜨리고 고개를 빠져나오면 바로 북쪽에 위치한 캐로 마을로 향하자.

프리 캐릭터에 관하여

이 게임에서는 주인공을 포함해 모두 108명의 숙성(宿星)이 등장하는데 필수적인 동료는 이야기 진행과정에서 자연적으로 얻게 되지만 통상적인 경로만 따라가서는 얻기 어려운 인물도 있다. 이들은 반드시 필요한 것은 아니지만 각자 독특한 개성과 능력을 지니고 있기 때문에 전력에 도움이 되기도 하고 요리, 조각, 발명 등 다양한 요소를 맛볼 수도 있으므로 한 명씩 찾아보는 것도 이 게임의 또다른 재미가 될 것이다.

캐로 마을 (キャロの街)

나나미의 과격한 환영인사

캐로에 도착하면 리나 일행은 다른 곳으로 떠나고 크리스와 죠이는 각자 집을 살펴보기로 한다. 서쪽의 도장에 들어가 보면 여동생인 나나미가 크리스를 무척 반겨준다(?).

나나미의 말에 따르면 크리스와 죠이가 스파이로 수배되어 있다고 한다. 밖으로 나가보면 벌써 왕국의 병사들이 크리스를 잡기 위해 도장 앞에 와 있다. 왕국병들과의 전투는 통상공격으로 해결하자. 나나미와의 협력공격인 형제공격(兄弟攻擊)을 사용하면 나나미가 언밸런스 상태가 되어 1턴을 허비하게 되므로 오히려 불리하기 때문이다. 크리스와 나나미는 전력을 다해 싸우지만 결국 라우드에 의해 연행되고 만다. 한편 크리스는 아버지 마르셀에게 자신을 믿어줄 것을 호소하지만 역시 스파이 혐의로 잡혀간다. 감옥에 갇힌 세 사람.

죠이: 이런…. 크리스, 나나미…. 그쪽도 잡힌 거야?

나나미: 얘는 써봤지만…. 그런데 어째다가 스파이 누명을 쓰게 된 거야?

라우드: 가르쳐 주지.

죠이: 단장….

라우드: 그런데 그 급류속에서 잘도 살아있었군.

죠이: 왜 우리들을…. 도시동맹의 기습이라는 건…. 게다가 그 남자는….

라우드: 미안하게 됐군. 그 분… 그러니까 하이랜드 왕국의 황자 루카·브라이트님께는 커다란 야망이 있거든. 그리고 말이야… 나한테도 조금 작은 야망이 있지.

나나미: 황자님?

죠이: 황가의 인물이 어째서….

라우드: 루카님의 야망을 위해서 제물이 좀 필요했던 거야. 도시동맹의 기습에 의한 소년병 부대의 전멸. 그 소식은 국민의 분노를 일으키기에 충분하지. 어때 아가씨. 도시동맹 녀석들 정말 심하다고 생각지 않나?

나나미: 그, 그건…. 크리스나 죠이가 도시동맹에게 당한 게 사실이라면 그렇겠지만…. 그건 몰랐으니까….

라우드: 바로 그거야. 거짓이라도 들키지만 않으면 진실이 되는 거지. 루카님의 목적을 이루기 위해서는 전란이 필요하다. 그리고 나에게도 커다란 목적이 있어. 이런 시골구석의 소년병 부대장이 아닌 좀더 돈벌이가 되는 지위라고 하는 목적이 말이야. 그러기 위해서는 너희들이 증오의 대상인 스파이로서 죽어줘야만 해. 진실은 그 가슴속에 묻어 둔 채 말이야.

나나미: 그, 그런…. 그런 바보 같은 일이!

죠이: 그런…. 그런 일 때문에 동료들을… 모두의 생명을 빼앗고….

라우드: 미안하다…. 지금의 나로선 그렇게 밖엔 할 수가 없어. 자, 시간이 됐다.

왕국병: 라우드 단장님. 준비가 모두 완료되었습니다.

라우드: 그럼, 두 사람. 귀찮은 재판은 서비스로 해주지. 그쪽 아가씨도 날짜만 다를 뿐 어차피 같은 운명이야.

죠이: 제길…. 용서하지 않겠어.

잠시 후 나나미는 재판을 받기 위해 남고 스파이 혐의를 받고 있는 크리스와 죠이는 곧바로 처형장으로 끌려간다. 형장으로 가는 도중 황녀 질을 만난 일행은 그녀에게 자신들의 무죄를 호소하지만 소용이 없다.

질과의 첫 대면

교수대에 묶여 있는 두 사람. 이 나라의 처형장에서는 교수형을 시행하기 전에 사형수를 두들겨 패서 반쯤 죽여놓은 다음 형을 집행하는 모양이다. 라우드는 그 두들겨 패는 소리를 들으며 자신의 출세가도에 대한 감상에 잠긴다. 그런데 다음 순간 정신이 번쩍 든 라우드가 주위를 둘러보니 크리스와 죠이는 멀쩡한 채 왕국병들만 모두 쓰러져 있다. 용병대의 프릭과 빅톨이 크리스 일행을 구하러 온 것이다.

앗! 이것은?

일행은 나나미를 데리고 가기 위해 감옥으로 향한다. 그러나 감옥이 있는 건물에 도착해 보면 나나미는 스스로 감옥에서 나와 혼자서 적군을 무찌르고 있다. 나나미와 합류했으면 남쪽의 문을 통해 캐로를 빠져 나오자.

연북의 고개(燕北の峠)~ 용병대의 요새(傭兵隊の砦)

캐로 마을을 나오면 연북의 고개를 통해 다시 용병대의 요새로 돌아가자. 이번에는 지난번에 잡혀 왔을 때와는 달리 자유롭게 이동이 가능하다. 포로 신분에는 변함이 없지만 크리스 일행을 어느 정도 신용할 수 있게 된 이상 행동의 자유를 보장해 주겠다는 것이다. 대화가 끝나면 일단 요새 안의 곳곳을 돌아다녀 보자. 레오나에게 말을 걸면 파티구성을 변경할 수 있다. 금전적 여유가 있다면 지하의 대장간에서 무기를 단련해두자. 앞으로도 새로운 대장간이 보이면 돈이 허락하는 대로 무기의 레벨을 올려두는 것이 게임 진행에 도움이 될 것이다. 현재로서는 전력이 부족하므로 수월한 이동을 위해서 겐겐을 파티에 넣고 류베 마을로 가보자.

류베 마을(リューベ村)

마을에 도착해 보면 입구에 어떤 남자가 쓰러져 있다.

이 남자를 동료로 만들어야 하므로 첫 번째나 두 번째를 선택하자.

그는 배가 고파 죽을 지경이라면서 먹을 것을 달라고 한다

식당에서 온 리키마루는 마치 미친 사람처럼 음식을 먹어댄다. 그의 말인즉 여행중에 돈을 잃어버려 움직이지도 못할 정도로 굶주렸다는 것이다. 여기서 리키마루에게 음식을 실컷 먹여준 뒤 3000포치(!)를 지불하면 리키마루가 동료로 들어온다.

대화가 끝나면 리키마루는 요새에 돌아가 있겠다면서 사라진다.

많이도 먹는군!

이제 마을 오른쪽 위에서 안절부절못하면서 왔다갔다하는 여자아이에게 말을 걸어보자.

미리 : 이걸… 어쩌지…. 아니? 오빠, 나한테 무슨 용건이라도?

미리 : 저, 실은 내 보나팔트가 없어졌어. 마을 안은 이미 샅샅이 뒤져봤는데 없는 걸 보면 아마 산으로 간 모양이야…. 함께 찾아주지 않겠어?

숲속의 적들은 이제까지 필드에서 출현하던 적들보다 내구력이 훨씬 강하므로 주의해야 한다. 그러나

크리스와 죠이의 협력공격을 잘 활용하면 쉽게 돌파할 수 있을 것이다. 숲으로 들어가 바로 오른쪽 길을 따라가면 보나파르트가 있는데 미리가 접근하자 겁을 먹고 갑자기 일행을 습격해온다.

보나팔트
(ボナパルト)

보나팔트는 공격력이 매우 강한 반면 우리편 1명에 대해서만 통상공격만을 가해오므로 그리 위협적이지는 않다. 따라서 레벨을 어느 정도 올려놓았다면 회복에 그다지 신경을 쓰지 않고도 공략이 가능할 것이다. 크리스와 나나미의 형제공격을 중심으로 하고 나나미가 언밸런스 상태에 빠져있는 턴에 체력이 떨어진 동료가 있다면 회복시키도록 하자.

애완동물(?)과의 일전

일행이 목숨을 걸고 진정시킨 보나팔트가 간신히 얌전해지자 미리는 기뻐하며 일행과 동행하기로 한다. 이제 숲 입구쪽으로 되돌아가서 위쪽 길을 따라 조금 올라가 보자. 그곳에서 나무 밑에 떨어져 있는 어린 새를 둥지와 함께 나무위로 올려주자.

어린 새를 나무 위에 올려 놓자

잠시 다른 곳으로 갔다가 돌아와 보면 사냥꾼 키니슨을 만날 수 있다.

시로 : 워우 ----!!

키니슨 : 당신인가요? 이곳에 있던 어린 새를 제자리에 돌려놓은 사람이?

키니슨 : 그렇군요. 역시, 시로가 말한 대로군요.

시로 : 워우 --.

키니슨 : 나는 키니슨. 이쪽은 시로. 우리는 이 숲에 살고 있는 사냥꾼인데 최근 왕국군들이 숲을 휘젓고 다니는 바람에 곤란한 상황이지요. 당신은 어째서 이곳에?

키니슨 : 그렇군요, 동료찾기라…. 왕국군… 이대로라면 숲은 계속 망가질 뿐이고…. 어때 시로?

시로 : 워우 ---------!!!

키니슨 : 그래요, 우리들이 힘이 될 수 있다면….

키니슨과 시로를 동료로 얻었으면 이제 서쪽에 있는 토토 마을로 향하자.

토토 마을(トトの村)

마을에 들어서면 피리카라는 소녀가 죠이를 알아보고 무척 반가워한다. 이 소녀가 바로 급류에 떠내려온 죠이를 발견해서 구조해준 사

람이었다.

피리카와의 재회

피리카의 부모인 마크스와 조안나도 죠이와 일행을 반갑게 맞이해준다. 이야기를 나누던 중 피리카는 크리스와 죠이를 방으로 불러 뮤즈의 도구점에서 보았다는 나뭇조각 부적을 사다달라고 부탁한다. 곧 부모님의 결혼기념일인데 그것을 꼭 선물하고 싶다는 것이다. 피리카는 자신이 애써 모은 70포치를 죠이에게 건넨다. 피리카의 소중한 돈을 받아들고 밖으로 나오면 뮤즈로 떠나기 전에 먼저 여관으로 가보자. 일행중에 나나미가 있으면 그곳에서 마법사 자무자를 동료로 만들 수 있을 것이다. 그리고 현재 가지고 있는 소지품중에서 ?(물음표)가 붙어 있는 물건이 있으면 감정소에 가서 감정을 받도록 하자. 초반에는 감정소가 이곳밖에 없으므로 지금 감정을 받아두지 않으면 한동안 기회가 없기 때문이다.

뮤즈(ミューズ市)

뮤즈에 도착하면 입구 왼쪽의 도구점에 가서 나뭇조각 부적(木ぼりのお守り)에 대해 물어보자. 주인은 이것은 원래 파는 물건이 아니지만 정 가져가고 싶으면 500포치에 주겠다고 한다.

피리카에게서 받은 돈은 70포치뿐이지만 죠이의 생명을 구해준 은인의 부탁이므로 이 정도는 감수해주도록 하자. 여기서 지불을 거절하면 죠이가 손에 끼고 있던 반지를 팔아 부적 대금을 내고 1500포치를 거슬러 받을 수 있지만 우정도가 떨어지므로 그리 권하고 싶지 않다.

돈 500포치에 우정을 팔 수는 없지!

토토 마을(トトの村)

토토 마을에 돌아와보면 집들은 전부 불타 무너져 있고 사람들도 보이지 않는다. 피리카의 집 앞에서는 피리카만이 홀로 남아 울고 있을 뿐이다. 피리카의 말을 듣고 있으면 잠시 후 애플이라는 여자가 나타나

잿더미가 된 토토 마을

자신을 빅톨에게 안내해달라고 한다. 그녀의 말에 의하면 이것은 루카가 병사들의 사기를 높이기 위해 일부러 마을을 짓밟게 한 것이라고 한다.

마을을 나갔다가 다시 들어와 보면 입구 옆에 어떤 여자가 있다. 그녀의 이름은 한나로 수행에서 돌아와 보니 마을이 이렇게 되어 있었다고 한다. 그녀는 자신의 무기력함을 탓하며 비탄에 잠긴다.

여기서 첫 번째를 선택하면 한나를 동료로 삼을 수 있다. 이제 애플과 함께 용병대의 요새로 돌아가자.

용병대의 요새(傭兵隊の砦)

애플은 트란 공화국의 군사(軍師) 맛슈의 제자로 죽은 맛슈의 전기를 쓰기 위해 취재차 여행을 하던 중이었다고 한다. 그녀의 말에 따르면 이번 토토 마을의 참사는 루카의 본격적인 도시동맹 침공에 앞서서 행해진 워밍업에 지나지 않으며 다음 목표는 바로 용병대의 요새가 될 것이라고 한다. 크리스 일행이 방에 가있는 동안 회의가 진행되고 결국 그들은 버틸 수 있는 데까지 버텨보기로 결론을 내린다. 다만 전력의 열세를 어느 정도 극복하기 위해서는 화염창(火炎槍)과 같은 강력한 무기를 사용해야 하는데 그것을 고

치기 위해서는 신창(神槍) 챠이라는 사람의 힘이 필요하다고 한다. 빅톨은 크리스에게 신창 챠이를 데리고 와 줄 것을 부탁한다.

이에 승낙을 하면 프릭은 재료 대금과 보수로 준비한 2000포치를 크리스에게 맡긴다. 이제 챠이가 살고 있다는 류베 마을의 숲으로 가보자.

류베 마을 (リューベ村)

전에 어린 새가 떨어져 있던 곳에서 조금 더 올라가 동쪽으로 쭉 가다보면 막다른 곳에 집이 한 채가 있는데 안에 들어가 보면 아무도 없다. 이에 실망한 일행이 돌아가려고 하자 챠이가 나타나서 용건을 묻는다.

선택문

그는 전란의 기운을 느끼고 자신이 부름을 받을 것을 이미 알고 있었던 듯 화염창에 대한 모든 준비를 해두었다고 한다. 챠이와 함께 마을로 내려온 일행은 마을이 이미 왕국군에 의해서 불바다가 되어버린 것을 발견한다. 루카는 토토 마을에 이어 류베 마을을 유린하러 왔고 왕국군은 힘없는 민간인들을 잔인하게 학살한 것이었다.

루카의 잔혹한 만행

크리스와 죠이는 루카의 만행을 보고는 분을 참지 못한 채 무모하게 달려나가려고 하지만 챠이의 현명한 판단으로 일단 전멸의 위기는 넘긴다. 왕국군이 철수한 뒤 마을로 내려온 일행은 전의를 불태우며 요새로 향한다.

용병대의 요새(傭兵隊の砦)

요새에 도착한 챠이는 곧바로 화염창의 수리에 들어가기로 한다. 빅톨은 크리스 일행에게 이곳은 위험하니 싸움이 시작되기 전에 뮤즈로 가 있으라고 한다.

선택문

크리스가 함께 싸우겠다고 하자 프릭은 자신과 1대1로 대결을 해서 이기면 허락하겠다고 한다.

선택문

첫 번째를 선택하면 프릭과의 모의전이 시작된다.

1대1 대결

1대1 대결 이벤트는 앞으로도 몇 번 더 나오므로 여기서 요령을 잘 익혀두도록 하자. 우선 대결을 하기 전에 반드시 체력을 완전히 회복시켜두어야 한다. 처음부터 체력이 떨어져 있으면 레벨이 압도적이지 않은 이상 대단히 불리하기 때문이다. 그 다음에는 상대가 하는 말을 잘 듣고 움직여야 하는데 '이쪽에서 간다!(こちらから行くぞ!)' '자 받아봐라!(受け損なうなよ!)' 등의 공격의사가 보이면 방어(ぼうぎょ)를 하고 '덤벼라!(打って来い!)' 등의 말을 하면 공격(こうげき)을 선택하도록 하자. 상대가 공격해올 것이 확실하다고 생각될 경우에는 돌격(すてみのこうげき)을 선택하면 타격을 줄 수 있다. 그러나 무엇보다도 1대1 대결에서 승부를 결정짓는 가장 중요한 요소는 크리스 자신과 장비한 무기의 레벨에 있음을 명심하자. 1대1 대결에서 패배하면 곧바로 게임이 끝나니 주의하자.

상대의 말을 듣고 잘 생각해서 움직이자

프릭을 이기거나 공격을 몇 번 받아내면 크리스의 실력을 인정해 주면서 그에게 1개 부대의 지휘를 맡기기로 한다. 잠시 후 일행이 방에 돌아가면 부대의 이름을 정하는 화면이 나온다. 여기서는 레인보우 부대라고 정하기로 한다. 휴식을 취하고 있으면 곧이어 왕국군이 쳐들어온다.

전쟁 이벤트, 요새방어작전

<제 1차전>

이번 작전은 적의 선발부대를 격파한 뒤 요새의 방어태세를 견고히 하고 원군을 기다리는 것이 목적이다. 따라서 제 1차전에서는 적을 양쪽에서 포위하여 화염창으로 공격하게 되는데 크리스의 부대는 하나뿐이므로 한 개의 유니트만 운용해주면 된다. 직접공격은 이로울 것이 없으므로 문장을 선택해서 먼 거리에서 화염창 공격을 하도록 하자. 적군에게 어느 정도 타격을 주면 철수를 할 것이다. 무리를 하지 않는 이상 승리할 수 있으므로 조작법을

화염창의 활용이 포인트

빅톨과 프릭은 가능한한 흩어져서 도망가기로 하고 사라진다. 죠이는 피리카를 두고 갈 수 없다면서 구하러 가겠다고 한다.

죠이와 함께 피리카를 구하러 요새 안으로 들어가도록 하자. 2층 회의실에 가보면 루카가 피리카가 보는 앞에서 폴을 죽인다. 피리카가 놀라서 울음을 터뜨리자 루카는 피리카마저 죽이려고 한다.

위기일발의 순간에 크리스와 죠이가 루카의 칼을 막아보지만 현재의 그들로서는 역부족이었다. 이때 갑자기 폭음과 함께 요새가 흔들리기 시작한다. 그와 함께 나타난 것은 빅톨과 프릭. 그들은 화염창을 전부 보일러에 집어넣어서 폭발을 유도한 것이었다. 일행은 뮤즈에서 다시 합류하기로 하고 일단 요새를 탈출한다.

익히는데 중점을 두도록 하자.

<제 2차전>
선발부대가 격파당해 물러났던 원정군은 애플의 예상과는 달리 즉시 전열을 재정비하여 공세를 가해온다. 우리편은 요새 안에서 화염창을 사용하여 수비를 하지만 곧 화염창의 힘이 전부 소모되어 불리한 상황에 놓이게 된다. 그런데 설상가상으로 루카의 대규모 부대가 숲을 지나 요새의 후방을 치는 바람에 요새는 맥없이 함락되고 만다. 제 2차전은 어차피 지게 되어 있으므로 요새 안에서 그냥 가만히 있도록 하자.

유니트를 마을 위에 두면 대미지가 회복된다

필사의 탈출

가까스로 요새를 빠져나온 일행은 잠시 숨을 돌린다. 그런데 피리카는 요새에서의 일로 충격을 받아서 실어증에 걸려 버린 듯하다.

토토 마을(トトの村)~뮤즈(ミューズ市)

토토 마을에 들어서면 갑자기 피리카가 혼자서 웬 동굴로 사라져 버린다. 따라들어가 보면 석판에 다음과 같은 글귀가 적혀 있다.

『나와 내 벗의 마음을 이곳에 봉한다. 우리들은 끝내 그것을 하나로 하지 못한 것을 깊이 후회한다. -한, 겐카쿠』

석판속으로 들어간 크리스와 죠이는 렉나트라는 존재의 인도를 받아 자신들의 운명을 향해 나아간다. 그곳에서 그들은 자신들이 추구하고자 하는 이상과 삶의 목적, 그리고 우정에 대한 환상을 보게 된다. 렉나트는 환상을 통해 크리스와 죠이의 마음을 투영해보고 운명의 계승자로서의 자격을 인정한다.

렉나트: 나는 '문의 문장(門の紋章)'의 계승자. 세계와 세계를 연결하고 닫는 자. 위대한 '천칭'의 대리인으로서 운명을 증거하는 자. 이 땅에 숙성(宿星)이 모이는 징조가 있습니다. 지금은 운명이 흔들려 미래가 보이지 않는 시기. '27개 진의 문장'의 하나가 당신들을 인정하였습니다. 그 운명을 잇는 자들이여 당신들에게 문을 열어 드리지요.
죠이: 인정이라니… 아까 그 환상이?
렉나트: 그렇습니다. 문장은 당신들의 자격을 인정하였습니다. 운명의 움직임은 이 안에 잠들어 있는 '시작의 문장(始まりの紋章)'의 힘을 필요로 하고 있습니다. 각자 문장의 앞에 서서 오른손을 드는 것입니다. 그러면 운명을 여는 힘이 당신들에게 부여될 것입니다. 생각하고, 다음은 결정하는 것입니다. '힘'은 당신들에게 '평온'을 가져다주지는 않습니다. 하지만 미쳐 날뛰는 운명은 많은 사람들에게 상처를 주겠지요. 그것을 가라앉히는 방법은 이 길밖에 없습니다. 당신들이 '힘'을 원치 않는다면 이대로 원래의 세계로 돌려보내 드리지요.
죠이: 힘… 문장… 27개 진의 문장의 힘이라는 건가…. 어떻게 할까 크리스?

죠이: 가보자. '힘'이라는 것이 도대체 무엇인지… 그것을 확인해 보는 거야. 크리스 나는 오른쪽의 동굴로 들어갈테니 너는 왼쪽을 부탁해.

대화가 끝나면 왼쪽 동굴의 끝에 있는 문장 앞으로 가자.

죠이: 여기군. 크리스! 들려? 준비된 거야?

크리스와 죠이가 각각 손을 들자 둘은 빛에 휩싸이며 '빛나는 방패의 문장(輝く盾の紋章)'과 '검은 칼날의 문장(黒き刃の紋章)'을 부여받는다. 그들은 앞으로 이어질 거대한 운명의 행로에 그 첫발을 내디딘 것이다.

숙명의 역사가 시작된다

일행과 합류했으면 마을을 나와 뮤즈를 향하자. 가까스로 뮤즈까지 도착한 일행. 그러나 뮤즈의 경비병은 최근에 벌어졌던 사태로 인해 경비가 강화되어 통행증이 없이는 들여보내 줄 수가 없다고 한다. 답답하기는 하지만 정식 용병대 소속도 아닌 지금으로서는 어쩔 수가 없다. 일단 뮤즈에 오는 길에 있던 백록정(白鹿亭)으로 가보자.

문전박대를 받는 일행

백록정(白鹿亭)

여관 백록정을 운영하고 있는 힐더는 일행을 친절하게 맞이해 준다. 그런데 그의 남편 알렉스는 유적의 비밀을 알아냈다며 갑자기 들어와서는 야단이다. 알렉스는 아내에 대한 걱정은 생각하지도 않고 일확천금만을 노리며 보물을 찾으러 돌아다니는 사람이었던 것이다.

다음 날 유적을 조사하기 위해 뮤즈 사람들에게 도움을 청하러 갔던 알렉스가 실망한 채 돌아온다. 마을사람들이 자신의 말을 전혀 믿으려 하지 않는다는 것이다. 결국 일행이 유적의 조사를 도와주기로 하고 대신 알렉스는 뮤즈의 통행증을 빌려주기로 한다. 대화가 끝나면 여관의 행상인과 문장사에게서 전열을 재정비한 후 여관 오른쪽으로 통로를 따라 위로 올라가 보자.

신달 유적(シンダル遺跡)

그곳은 사라진 전설상의 민족인 신달족의 유적이었다. 먼저 여섯 개의 석상이 있는 곳으로 가서 자리에서 벗어나 있는 석상을 밀어보자. 그러면 문이 열리면서 둥근 석판을 얻을 수 있을 것이다.

이 석상을 밀면 문이 열린다

둥근 석판을 열리지 않던 문의 홈에 끼워 넣고 지나가면 바로 왼쪽의 통로에서 삼각석판을 얻을 수 있다. 이제 삼각석판을 가지고 맨 위의 오른쪽 통로로 가보자. 그곳의 홈에 석판을 끼워 넣으면 수문이 닫히면서 물이 빠질 것이다. 수로에 물이 빠지면 지금까지 지나다니지 못하던 곳을 몇 군데 더 갈 수 있게 된다. 아이템을 모두 챙기고 사각석판을 얻었으면 맨위 왼쪽의 문을 열고 들어가 보자. 그러면 통로에 있던 석상의 주인공을 만나볼 수 있을 것이다.

더블헤드
(ダブルヘッド)

HP는 2500으로 지금까지 등장했던 적들에 비해 상당히 높으며 역시 불에 약하다. 파티 전원에게 피해를 주는 빛의 화살을 사용하지만 그다지 위력은 없으므로 안심하자. 크리스와 나나미의 협제공격을 중심으로 적절히 회복을 병행해 주면 쉽게 공략이 가능할 것이다.

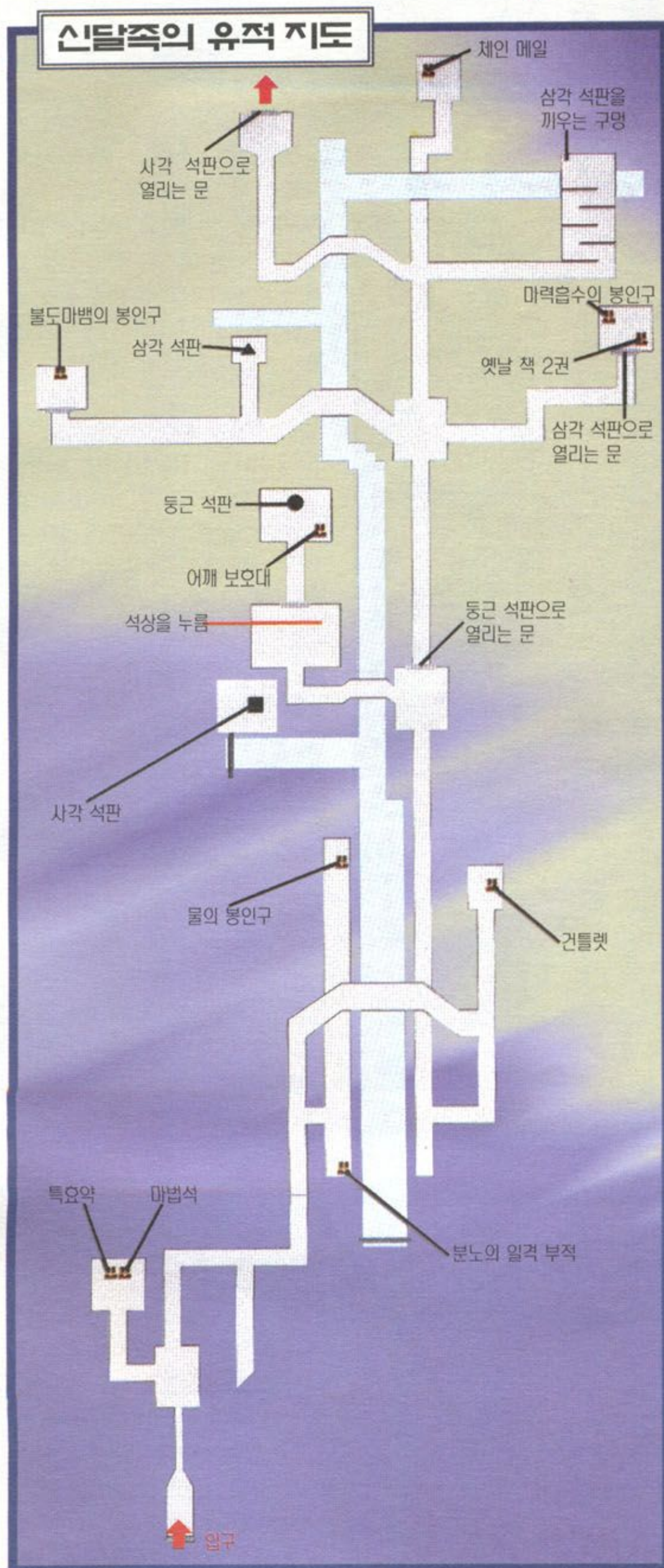
더블헤드의 출현

더블헤드를 쓰러뜨리고 제단 같이 생긴 곳으로 올라가 보면 상자가 하나 있는데 그 안에는 기대와는 달리 약초가 한단 들어있을 뿐이다. 실망한 알렉스는 모든 것을 포기하고 일행과 함께 백록정으로 돌아가기로 한다.

백록정(白鹿亭)

여관으로 돌아와 보면 어찌된 일인지 힐더가 쓰러져 있다. 죠이는 의사를 부르러 가고 나나미가 나서 일단 응급조치를 하지만 회복될 기미는 보이지 않는다. 대화

신달족의 유적 지도

체인 메일
삼각 석판을 끼우는 구멍
사각 석판으로 열리는 문
마력흡수의 봉인구
불도마뱀의 봉인구
삼각 석판
옛날 책 2권
삼각 석판으로 열리는 문
둥근 석판
어깨 보호대
석상을 누름
둥근 석판으로 열리는 문
사각 석판
물의 봉인구
건틀렛
특효약
마법석
분노의 일격 부적
입구

가 끝나면 조금 전에 유적 입구에서 알렉스가 버렸던 약초를 가지고 와서 약을 만들어 먹이자. 그러면 힐더의 병은 씻은 듯이 나아버린다. 신달족의 보물이란 바로 이 약초였던 모양이다. 알렉스는 이번 일로 정신을 조금 차린 듯 하다. 다음 날 약속대로 통행증을 받은 일행은 다시 뮤즈로 향한다.

뮤즈(ミューズ市)

통행증에는 알렉스 가족의 이름이 적혀 있기 때문에 일행은 각자 역할을 정해서 알렉스 가족인 것처럼 속이려고 하지만 결국 수상한 사람으로 몰려 감옥에 갇히고 만다.

과거를 회상하는 죠이

날이 밝으면 빅톨과 프릭이 찾아와 일행을 감옥에서 꺼내준다. 감옥에서 나오면 일단 주점으로 가서 레오나에게 말을 걸어 크리스, 죠이, 나나미만으로 파티를 구성한 다음 북쪽에 있는 시청사로 가자. 그곳에서 기다리고 있던 빅톨과 함께 회의실로 들어가면 뮤즈장 애너벨을 만날 수 있다. 빅톨과 애너벨은 예전부터 친분이 있던 사이인 듯 반갑게 인사를 나눈다. 빅톨은 애너벨에게 앞으로 닥칠 큰 싸움에 대비해서 일행을 맡아 줄 것을 부탁한다. 대화가 끝나면 시청사 내부를 돌아다녀 보자. 오른쪽 방에서는 제스가 누군가와 대화를 하고 있다.

병사: 하지만 이 사이즈밖에….
제스: 무슨 소릴 하는 거야. 이건 소년병의 군복이라구. 이런 걸로는….
나나미: 무슨 일이죠?

제스 : ……. 크리스, 죠이. 부탁이 있는데 들어주지 않겠나?

죠이 : 어떤 일이지요?

제스 : 실은, 뮤즈와 하이랜드 국경 가까이에 루카·브라이트의 군이 캠프를 치고 있다. 다음은 이 뮤즈를 노리고 있기 때문이지. 그래서 그곳에 어느 정도의 식량이 있는지 알아 보고 싶은데…. 잠입을 위해 준비한 왕국군의 군복이 소년병용이었지 뭔가…. 크리스, 죠이. 자네들은 하이랜드의 소년병이었지? 달리 군복을 입수할 방법도 없고… 어떤가?

죠이 : 우리들에게 하이랜드군의 캠프에 숨어 들어가서 식량이 얼마나 되는지 조사해달라는 말씀이시군요.

나나미 : 에엣?? 그런!!! 위험하지 않을까요???

제스 : 뭐 다소간 위험은 따르겠지…. 하지만 식량이 얼마나 되는지 알 수 있다면 우리 뮤즈에게 있어 커다란 득이 된다. 왕국군이 장기전을 생각하고 있는지 알 수 있으니까 말이야.

죠이 : ……. 어떻게 하지 크리스?

나나미 : 에엣!! 그, 그런 위험한….

제스 : 그렇군! 고맙네. 자네들은 우리 뮤즈의 자랑이야. 이것이 군복이네. 입는 방법은 잘 알고 있겠지. 하이랜드의 국경은 뮤즈를 나가 북동쪽의 길을 따라가면 되네. 국경의 관소에는 연락을 해 두지. 그럼 부탁하네.

스파이 역할을 부탁하는 제스

왕국병의 제복을 받았으면 레오나에게 가서 파티를 구성한 뒤 뮤즈를 나와 동북쪽의 국경지대로 향하자.

프리캐릭터 EVENT

뮤즈에서 문장사의 집 옆에 있는 골목을 지나가려 하면 엘자라는 여자가 나쁜 사람에게 쫓기고 있다며 물건을 맡아줄 것을 부탁한다.

엘자가 사라지고 나서 위쪽으로 나오면 크라이브라는 사람이 나타나 일행에게 키가 크고 금발을 가진 여자를 못 보았느냐고 물어본다.

그와 만난 뒤 뮤즈를 나오려 하면 엘자가 고맙다면서 그 답례로 음세트 1(音セット1)을 준다. 이때 크라이브가 엘자를 발견하고 잡으려 하지만 엘자는 일행을 방패삼아 멋지게 탈출하고 만다.

울부짖는 목소리 조합의 잡역인?

관소(關所)~하이랜드군의 캠프

관소에 도착하면 경비병이 길을 안내해준다. 숲속의 길을 따라가면 적에게 들키지 않고 접근이 가능하다고 한다. 캠프 가까이 접근하면 하이랜드군 소년병의 제복을 입은 크리스와 죠이만이 잠입하게 된다. 식량창고에 가까이 가면 왕국군 병사에게 발각되지만 입고 있던 제복 덕분에 무사히 창고 내부를 둘러볼 수 있게 된다. 이곳에 약 2주동안 먹을 수 있는 식량이 있음을 확인한 일행. 그런데 밖으로 나오다가 공교롭게도 두사람의 얼굴을 알고있는 라우드에게 발각되고 만다. 일행은 급히 달아나려고 하지만 출구는 이미 봉쇄된 상태였다. 이때 캠프 중앙에 있는 천막으로 들어가면 황녀 질의 도움으로 위기를 모면할 수 있게 된다.

질: 당신들 캐로 마을에서 한번 본 적이 있지요. 그때 당신은 '이 나라가 우리들을 배신한 겁니다. 나는 그것을 절대 용서하지 않겠습니다' 라고 했었지요. 어때요? 실현가능할 것 같은가요?

죠이 : 그건….

질: 그렇군요….

죠이 : 질싸… 아니… 황녀님. 당신이 왜 이런 곳에 와 있는 겁니까?

질: 나의 오라버니… 루카·브라이트는 알고 있겠지요?

질: 오라버니는 이 싸움을 더 키우려 하고 있습니다. 하이랜드 국민 대부분은 이미 싸움에 지칠대로 지쳐 있는데…. 게다가 오라버니는 더욱 더 무서운 일을 생각하고 있습니다…. 그것을 어떻게든 막아보려고…. 이곳에 와있는 것입니다만…. 결국 허사였습니다…. 이야기를 들어보려고 하지조차 않더군요…. 오라

버니에게 있어서는 나조차 '적'으로 밖에는 보이지 않는 모양이에요…. 제게는 오라버니를 멈출 힘이 없습니다. 여기 와서 얻은 것이라곤 그것을 뼈저리게 느꼈다는 사실뿐…. 여자의 몸으로는 여기까지가 한계인 모양인가 보지요…. 이야기가 길어졌군요. 차가 다 식어 버렸네요.

황녀 질과의 운명적인 만남

질은 루카의 만행에 반대하여 평화를 원하고 있었던 것이다. 죠이는 이 만남으로 인해 후일 커다란 운명의 변화를 겪게 된다. 대화가 끝나고 천막을 나와 캠프를 빠져나가려 하면 라우드에게 다시 발각이 되는 바람에 전투에 돌입하게 된다. 라우드는 질의 속마음을 알고 미리 준비를 하고 있었던 것이다. 어차피 조무래기들이므로 협력공격으로 간단히 끝내주자. 하지만 계속 몰려드는 왕국병들 때문에 결국 죠이가 홀로 남아 그들을 막아내기로 하고 크리스는 먼저 일행이 있는 곳으로 도망치게 된다. 죠이가 걱정이 되지만 현재로서는 별 도리가 없으므로 일단 일행과 합류한 뒤 뮤즈로 돌아가자.

뮤즈(ミューズ市)

뮤즈로 돌아오면 우선 제스가 있는 시청사로 가보자. 하지만 회의실에서 중요한 회의가 열리고 있어서 들어갈 수가 없다고 한다. 할 수 없이 일행은 빅톨이 있는 주점으로 가서 사정을 말해보기로 한다. 빅톨과 프릭은 죠이의 일을 듣고 깜짝 놀라며 함께 애너벨에게 가보자고 한다. 회의실에서 빅톨과 프릭은 크리스 일행을 스파이로 사용한 것에 대해 거칠게 항의한다. 하지만 제스는 불가피한 결정이었다고 말하면서 크리스에게 식량이 얼마나 있었는가를 물어본다.

나나미는 죠이를 구해줄 것을 요청하지만 애너벨은 시민의 안전을 책임지고 있는 시장으로서 어쩔 수 없는 결정을 내리고 만다. 지금은 섣불리 군을 움직일 상황이 아닌 것이다. 결국 일행은 그곳을 나와 주점으로 돌아오고 나나미는 죠이를 기다린다면서 성밖으로 나간다. 성밖으로 나가보면 나나미가 죠이를 기다리고 있다. 성벽 밖에서 두사람은 여러 가지 이야기를 나눈다. 적당히 함께 기다려 주다가 안으로 들어오자.

죠이의 무사를 기원하는 두 사람

그 날 저녁, 갑자기 나나미가 뛰어들어와서 법석을 떤다. 곧이어 모습을 나타내는 죠이와 피리카. 죠이는 무사히 그곳을 탈출한 모양이다. 어쩌면 그렇지 않을 수도….

이튿날 아침 일행은 도시동맹의 지도자들이 모이는 죠스톤 구상회의(丘上會議)를 보러 가기로 한다. 여기서 중앙통로를 왔다갔다하고 있는 토우타에게 말을 걸면 동료로 만들 수 있을 것이다. 프릭의 도움으로 회의실에 들어온 일행. 엄숙한 분위기 속에 도시동맹의 지도자들과 기사단장이 속속 도착하고 잠시 후 회의가 시작된다.

애너벨 : 지금부터 죠스톤 맹약에 의거하여 구상회의를 집행하겠습니다.

제스 : 하이랜드 군은 이미 국경에 집결해 있습니다. 왕국군의 식량은 약 2주간 분. 곧바로 침공을 감행해올 것으로 생각됩니다.

마카이 : 기다려 주십시오. 하이랜드는 아직까지 휴전협정을 지키고 있지 않습니까?

제스 : 하이랜드군은 이미 우리 뮤즈의 동부지역을 침공하여 많은 마을을 불태웠습니다.

골드 : 그에 관해서는 하이랜드로부터 산적의 소행이라는 회신이 와 있소만.

그랜마이어 : 빅톨의 용병부대가 산적따위에게 격파당하리라고는 생각하기는 어려운데.

하우저 : 하이랜드가 군을 집결시키고 있는 것은 틀림없는 사실이고 이것은 도시동맹에게 있어 커다란 위협입니다.

구스타프 : 전부터 하이랜드군은 국경에 접근하더라도 본격적으로 침공해온 적은 없었는데. 이번에도 마찬가지가 아닐까?

테레즈 : 하이랜드군의 지휘관은 황제 아가레스·브라이트에서 그 아들인 루카·브라이트로 바뀌어 있습니다. 이전과 똑같이 생각할 수는….

골드 : 호오, 동맹의 공출금은 3년이나 내지 않고 있으면서 입만 살아있군 그래.

테레즈 : 그건….

골드: 구스타프 말대로 일전을 벌이면 녀석들은 도망치게 되어 있어. 우리 기사단이 나설 필요까지도 없지.

마카이: 우리 토리바도 긴 싸움으로 시민들도 지쳐 있고….

애너벨: 루카·브라이트는 악귀와 같은 남자입니다. 이 뮤즈의 수비가 뚫리면 동맹은 산산조각이 납니다. 도시동맹의 맹주로서, 맹약에 따라, 동맹군 전군의 결집을 명합니다.

구스타프: 그렇게 겁먹을 필요는 없어. 뮤즈를 지키느라 우리 틴트의 시민이 굶주려서는 의미가 없어.

그랜마이어: 맹약에 의거한 명령이오. 말을 삼가야 하지 않겠소, 구스타프경.

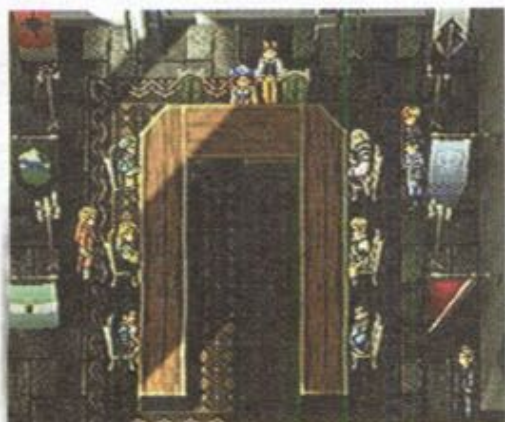
제스: 모든 분들께 알립니다. 지금 하이랜드군이 진군을 시작했습니다. 이미 국경의 부대는 전멸상태라고 합니다. 적군은 지금 이 뮤즈시를 향하고 있다고 생각됩니다.

그랜마이어: 뭐라고!!

골드: 어차피 정말로 싸울 생각이 있는 건 아니야.

애너벨: 모두 들으셨겠지요. 즉시 전군의 소집을 명합니다.

골드: 흥….

지도자들이 자기 집단의 안위만을 걱정하는 바람에 좀처럼 합의가 이루어지지 않는다. 그들은 아직 루카·브라이트와 그의 야망에 대한 실체를 깨닫지 못하고 있는 모양이다.

죠스톤 구상회의

회의가 끝나고 주점으로 돌아가면 그곳에 애너벨과 애플이 와있다. 애너벨은 전군이 모이는데 걸리는 시간을 벌기 위해 용병대에게 이틀간만 왕국군의 진격을 막아줄 것을 부탁한다. 또한 그녀는 크리스 일행에게 겐카쿠에 관해 해줄 이야기가 있다면서 싸움이 끝나면 자신에게 오라는 말을 남기고 돌아간다. 다음 날 아침. 준비가 끝나고 빅톨에게 말을 걸어보면 전쟁 이벤트에 들어간다. 전쟁 이벤트에 들어가기 전에는 항상 준비여부를 물어오므로 세이브를 하거나 장비를 정비해두자.

전쟁 이벤트 적의 진군을 막아라

크리스는 2개 부대의 지휘를 맡게 된다. 이번 작전의 목적은 적의 진군을 일시적으로 차단하는 것이므로 무리하게 전투를 이끌 필요는 없다. 전투 개시 후 몇 턴이 지나면 마틸다 기사단의 마이크로토프가 나타난다. 뮤즈에서 가장 가까운 마틸다 기사단의 원군이 한발 앞서 도착한 것이다. 게다가 적장 중에는 빅톨의 옛 동료인 길버트가 끼어 있는데 빅톨의 설득에 의해서 아군으로 돌아서게 된다. 이렇게 되면 매우 유리한 상황에서 전투가 진행이 될 것이다. 대미지를 입은 유니트는 마을 안으로 들여 보내주면 문장을 사용하지 않고도 회복을 시킬 수 있다. 적군에게 적당히 타격을 입히면 적장 소론·지가 퇴각을 명할 것이다.

원군과 전향으로 전세가 역전!

전투가 끝나고 여관으로 돌아온 일행. 그런데 이때 죠이가 자신의 방에서 왠 수상한 사람과 의심스러운 대화를 나누는 것을 볼 수 있다. 다음 날 아침, 일행은 애너벨을 만나러 가기로 한다. 그런데 회의실에서는 사우스 윈도우의 그랜마이어와 틴트의 구스타프가 군사협력 문제로 말다툼을 벌이고 있었다. 결국 애너벨은 마음이 어지러운지 밤에 다시 와달라며 일행을 돌려보낸다. 여관에서 죠이는 피리카를 나나미에게 맡긴 후 어디론가 사라진다. 잠자리에 들기 전에 밖으로 나와 시청사 앞에 가보면 죠이가 어젯밤의 그 사람과 이야기를 나누고 있는 것을 볼 수 있다.

카게: …그럼.

죠이: 크리스…

죠이: …미안해… 크리스…. 지금은… 말할 수 없어…. 크리스… 이 싸움은 금방 끝나지 않아…. 그러니까, 너나 나나미 모두 도망치도록 해….

죠이의 행동이 이상하다

죠이 : …. 혹시… 내가 죽게 되면… 피리카를 부탁해….

죠이는 알 수 없는 말을 남기고 사라진다.

그날 늦은 저녁 시간에 빅톨이 애너벨의 방을 찾아오고 두사람은 술을 마시며 오랜간만에 만난 회포를 푼다. 아마 두사람은 지난 날에 서로 사랑했던 사이인 듯 하다. 애너벨은 도시동맹의 맹주 자리에 있는 만큼 앞으로 다가올 결전에 대한 부담이 큰 모양이다. 한편 여관으로 돌아온 크리스는 죠이의 모습이 보이지 않는 것을 알게 된다. 걱정스런 마음을 억누르며 크리스와 나나미 두사람이 시청사로 가보면 이미 죠이가 애너벨의 방으로 들어갔다고 한다.

죠이 : 죄송합니다. 애너벨씨. 실례해도 괜찮겠습니까?
애너벨 : 물론…. 하지만 죠이. 이렇게 늦은 시간에 무슨 용건이지?
죠이 : 당신의 목숨을… 가지러 왔습니다.
애너벨 : 어린아이가 할 농담이 아닌 것 같은데.
죠이 : 부탁합니다. 목소리를 높이지 말아 주십시오.
애너벨 : 진심이라 생각하고 싶진 않지만….
죠이 : 용서하세요.
애너벨 : 이 뮤즈, 그리고 도시동맹을 지키는 일… 많은 사람들이 편안하게 살 수 있도록 보살피는 일… 그것이 내가 해야 할 일…. 그것을 방해하면서까지 해야 할 일이, 네게도 있다는 건가?
죠이 : 제게도… 해야 할 일이 있습니다.
애너벨 : 그렇다면 죠이, 너는 그 무게를 감당할 각오가 되어 있다는 건가?
죠이 : 제겐, 그것을 이겨내야만 할 이유가 있으니까요….
애너벨 : 밖에 도움을 청해도, 그 나이프를 멈출 수는 없겠군…. 하지만 이 술잔이라도 비울 수 있게 해 주지 않겠나? 소중한 친구로부터의 선물…. 두고 가면 미련이 남을 것 같아.
죠이 : 미안합니다.
애너벨 : 모질지 못하군!!! 소년!!!

애너벨이 칼을 빼어들고 방심한 틈을 노리지만 결국 죠이의 나이프에 당하고 만다.

운명의 갈림길

애너벨의 방으로 들어가자 죠이는 말없이 사라져 버리고 크리스는 뒤따라들어온 제스에게 현장을 목격당하는 바람에 꼼짝없이 범인으로 몰리게 된다. 그리고 이때 왕국군이 시내로 진입했다는 보고가 들어온다. 왕국군의 내통자가 성문을 열어 주었던 모양이다. 애너벨은 죽어가면서 크리스에게 겐카쿠의 일로 사과해야 할 일이 있다고 말하지만 더이상 말을 잇지 못하고 숨을 거둔다. 일행은 탈출하기 전에 피리카를 구하기 위해 급히 여관으로 간다. 레오나는 사우스 윈도우에서 모두 합류하기로 했다면서 어서 도망가라고 한다. 대화가 끝나면 피리카를 데리고 성을 나와 남쪽의 코로네를 향하자. 일행은 도중에 노숙을 한 뒤 날이 밝자 다시 길을 나선다.

코로네(コロネの街)

사우스 윈도우에 가기 위해서는 배로 호수를 건너야 하는데 선착장에 가보면 왕국군 병사가 길을 막으면서 루카의 지시로 출항이 금지되었다고 한다. 병사와의 대화가 끝나면 여관으로 가보자. 그곳에서는 마침 사우스 윈도우로 가기 위해 이곳에 머무르고 있던 리나 일행을 만날 수 있을 것이다. 대화를 마친 뒤 선착장 오른쪽 끝에 있는 오두막으로 가보자. 그곳은 명뱃사공 타이·호와 그의 동생 야무·쿠가 살고 있는 집이다. 일행은 그들에게 배를 띄워줄 것을 부탁하지만 쉽사리 들어주질 않는다.

크리스가 거듭해서 부탁을 하자 타이·호는 주사위 놀이를 해서 이기면 배를 내어주겠다는 제의를 한다.

첫 번째를 선택하면 주사위 게임이 시작된다.

귀뚜라미 게임

귀뚜라미라는 이름의 이 게임은 주사위를 3개 던져서 같은 숫자 2개가 나오면 남은 하나가 눈이 되는데 이 눈의 숫자가 높은 쪽이 이기는 것이다. 단, 3번까지 던져서 같은 수가 나오지 않으면 눈이 없는 것으로 간주되어 무승부가 된다. 또한 특별한 경우이기는 하지만 4·5·6이나 1이외의 동일 눈이 3개 나오면 그대로 이기게 되어 각각 건 돈의 2~3배를 받을 수 있다. 하지만 1·2·3이나 1이 3개 나오면 그와는 반대로 건 돈의 2~3배를 내야 한다. 만일 주사위가 그릇 밖으로 나가면 역시 패배가 된다. 동료를 얻기 위해서는 앞으로도 몇 번씩 거쳐야할 이벤트이므로 여기서 요령을 확실히 익혀 두자.

그릇밖으로 나가면 '소변'

게임에서 이기면 타이·호가 배를 내어주겠다고 한다. 대화가 끝나면 여관으로 가서 리나 일행을 데리고 다시 와서 배를 타도록 하자.

쿠스쿠스(クスクスの街) ~사우스 윈도우시 (サウスウインドゥ市)

일행을 쿠스쿠스에 데려다 준 뒤 타이·호와 야무·쿠는 다시 코로네로 돌아간다. 쿠스쿠스를 나오면 동료들과 만나기로 한 남쪽의 사우스 윈도우로 가보자. 사우스 윈도우에 들어서면 바로 빅톨을 만날 수 있다. 대화가 끝나면 프릭이 기다리고 있는 술집으로 가보자. 프릭과 빅톨도 실은 하루전에 막 도착했는데 다른 동료들은 아직 보이지 않는다고 한다. 그는 사우스 윈도우의 시장 그랜마이어를 만나기로 했다고 한다. 빅톨과 프릭은 이 시점에서 정식으로 동료가 된다. 시청사에 가보면 그랜마이어를 만날 수 있다. 그는 일행의 활동에 대한 지원을 보장하면서 노스 윈도우 부근에서 발생한 행방불명 사건에 대한 조사를 부탁한다. 최근 조사에 의하면 노스 윈도우의 성에는 정체를 모르는 괴물이 살고 있다는 것이다. 그랜마이어는 부관인 프리드·Y를 일행과 함께 행동하도록 한다.

이 자의 정체는!?

대화가 끝나면 일단 여관으로 돌아가 일행에게 사정을 설명한 뒤 파티를 구성해서 노스 윈도우로 떠나자.

노스 윈도우 마을 (ノーズウインドゥの村)

빅톨의 고향인 노스 윈도우 마을에 들어서면 사람들의 모습은 전혀 보이지 않고 황량한 묘지만이 펼쳐져 있다. 이 묘지들은 몇 년전 네크로드라는 흡혈귀가 마을을 덮쳐서 사람들을 모두 죽여버렸을 때 여행중이었던 빅톨이 돌아와서 세워준 것이라고 한다. 그런데 대화를 나누고 있는 도중 빅톨의 손에 죽은 줄 알았던 네크로드가 일행앞에 나타난다. 말을 마친 그는 마을 사람들의 시체를 불러내어 일행을 공격한다.

네크로드 (ネクロード)

전투가 시작되면 일단 좀비들을 먼저 해치우자. 크리스의 마법중에서 반짝이는 빛(煇やく光)을 사용하면 효과적이다. 하지만 어찌된 일인지 네크로드는 일행의 공격을 모두 피해버린다. 적당히 회복을 하면서 전투가 종료될 때까지 공격을 받아내면서 기다리자.

일반적인 공격은 통하지 않는다

전투가 끝나면 네크로드는 성안에 있을테니 언제든지 놀러 오라면서 사라진다. 행방불명 사건의 범인은 다름아닌 네크로드였던 것이다. 빅톨의 말에 의하면 네크로드는 통상적인 공격이나 마법으로는 쓰러뜨릴 수 없다고 한다. 그를 쓰러뜨리려면 흡혈귀가 지닌 문장의 힘을 봉인할 수 있는 성진검(星辰劍)이라는 칼이 필요한데 이 검은 27개 진의 문장 가운데 하나인 밤의 문장(夜の紋章)의 화신이라고 한다. 일행은 성진검을 찾기 위해 남쪽에 있는 바람의 동굴로 향한다.

바람의 동굴(風の洞窟)

동굴 입구에는 세이브 포인트가 있으므로 들어가기 전에 반드시 저장을 해두자. 이곳에서는 전에 없던 강적이 많이 출현하므로 준비를 단단히 하고 와야 할 것이다. 통로를

바위로 바람을 막는다

따라가다 보면 바람에 밀려서 떨어지는 곳이 있으므로 바위로 바람을 막은 후에 지나가도록 하자.

또한 바위가 4개 있는 곳에서 위쪽 통로로 가보면 상자 3개와 수수께끼의 노인이 있는데 그에게 말을 걸면 일행을 동굴밖으로 한번에 이동시켜준다. 계속해서 나아가면 칸이라는 사람이 일행을 기다리고 있다. 그는 뱀파이어헌터로 유명한 마리가의 인물로 네크로드를 쫓고 있는 중이라고 한다. 네크로드는 현신술(現し身の秘術)을 사용하기 때문에 단순히 그의 육체를 소멸시키는 것은 의미가 없으며 밤의 문장의 힘으로 그의 영혼을 빼내어 문장으로 봉인해야만 한다는 것이다. 그런 이유로 해서 칸은 일행과 힘을 합치기 위해 동행을 청한다.

뱀파이어 헌터 칸

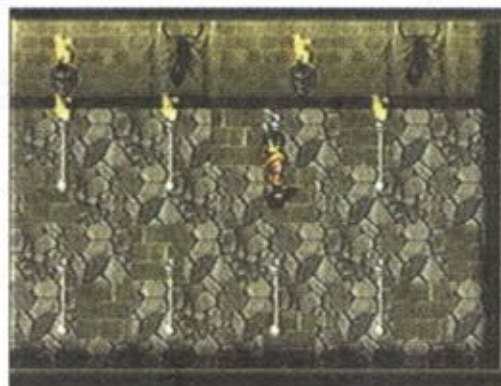
칸을 동료로 만든 뒤 계속해서 올라가다 보면 바람이 들어오는 입구 앞에 성진검이 꽂혀있는 것을 볼 수 있다. 하지만 성진검은 과거에 빅톨이 자신을 이곳에 버리고 간 사실에 원한을 가지고 있었다.

성진검 (星辰劍)

성진검은 번개 공격과 직접 공격을 병행하는데 번개공격은 파티 전체에게 피해를 주는 반면 위력은 그리 강하지 않다. 직접 공격은 상당히 위협적이지만 중앙의 1열에만 가해오므로 회복의 여유가 있을 것이다. 시간을 끌면 끌수록 불리하므로 처음부터 가지고 있는 최강 마법을 총동원해서 퍼부어주자. 평균 레벨 20이상이면 어렵지 않게 승리할 수 있을 것이다.

성진검을 진정시키고 나서 사정을 이야기하면 일행에게 힘을 빌려줄 것을 약속받을 수 있다. 성진검을 얻었으면 다시 노스 윈도우로 돌아가자.

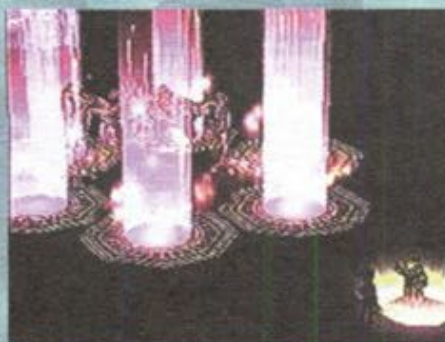
노스 윈도우 마을 (ノーズウィンドゥの村)

성안으로 들어가서 돌아다니다 보면 다섯 개의 석상 중 한 개가 자리를 벗어나 있는 곳이 있다. 이 석상을 밀어서 제자리에 가져다 놓으

이곳에 불을 붙이면 문이 열린다

면 비밀통로가 열리게 된다. 다섯 개의 횃불이 있는 곳에서도 마찬가지로 꺼져있는 하나의 횃불에 불을 붙여주면 문이 열린다.

성의 최상층에 도착하면 네크로드를 만날 수 있다. 그러나 그는 무슨 속셈인지 성진검과 마리가의 대흡협귀용 마법진 앞에서도 조금도 두려워하지 않는다. 아니나다를까 네크로드는 잠시 후 빅톨의 옛 연인 디지를 불러내서 인질로 내세우고는 성진검과 교환하자고 한다. 디지의 모습에 잠시 흔들리는 듯한 빅톨…. 하지만 빅톨은 속임수에 넘어가지 않고 가짜 디지의 목을 베어버린다. 그러나 교활한 네크로드는 괴물을 불러내고 어디론가 달아나버린다.

헤카톤케일

헤카톤케일은 위력적인 전체공격이 많고 연속적으로 공격해오므로 일순간에 파티를 궤멸시키기에 충분하다. 어차피 전부 다 살리기는 어려우므로 다른 캐릭터의 회복은 무시하고 크리스와 나나미의 형제 공격을 메인으로 칸의 파마(破魔)계 마법을 사용하자.

언데드 계열은 파마계 문장으로 공격하자

비록 네크로드는 놓치고 말았지만 행방불명사건의 원인도 알아냈고 위험도 사라졌으므로 일행은 일단 사우스 윈도우로 돌아가기로 한다. 칸은 네크로드의 뒤를 계속 쫓기로 하고 이곳에서 헤어진다. 그런데 노스 윈도우를 나서려고 하면 사우스 윈도우에 있던 동료들이 이곳으로 오고 있는 것을 알 수 있다. 사우스 윈도우가 하이랜드에 함락되었다는 것이다. 일행은 성안으로 들어와 자세한 이야기를 듣는다. 크리스 일행이 사우스 윈도우를 나간 뒤 적장 소론·지가 1개 군단을 이끌고 급습해왔는데 그랜마이어가 승산이 없다고 판단하여 완전히 항복하기로 결정했다고 한다. 그리고 다음 날 청사의 문에 그랜마이어의 목이 걸렸다는 것이다. 게다가 왕국군은 반란이 일어날 것을 우려하여 뮤즈와 사우스 윈도우의 패잔병들을 잡아들이고 있다고 한다. 일행은 이제 더이상 갈 곳도 없이 궁지에 몰린 것이다.

빅톨: 그렇다면 이곳에 하이랜드군의 손이 미치는 것도 시간 문제라는 건가…. 하지만, 이런 허름한 성 하나에 이 정도의 병력으로는…. 모두들 어떻게 생각해?

프릭: ….

차이: …

리나: …

빅톨: 크리스… 하지만….

프릭: 우리가 왕국군에게 이길 수는….

아이리: 뭐예요! 도대체! 덩치는 커다란 어른들이 고개를 축 늘어뜨리고 도망칠 궁리만 하고 있는 건가요? 크리스의 말대로 뭔가 방법이 있을 거라구요!

차이: 하지만 승산이 없는 싸움을 한다고 해봤댔자….

애플: 승산이라면 있어요!

빅톨: 무슨 얘기야, 애플?

애플: 적은 군대로 대군을 물리치려면 기책(奇策)이 필요합니다. 그것을 위한 방법만 있다면 승산은 얼마든지 있습니다….

빅톨: 그렇다면, 네게는 그 방법이 있다는 건가?

애플: 아니요, 저로서는 역부족입니다. 그것은 이미 뼈저리게 느끼고 있습니다. 하지만 그 기책을 세울 수 있는 사람이라면 알고 있습니다. 라다트 마을에 슈라는 사람이 살고 있습니다. 그 사람은 저와 마찬가지로 맛슈 선생님의 제자입니다. 지금은 맛슈 선생님께 파문을 당한 상태지만 군사(軍師)로서의 능력은 일류입니다. 그 사람을 동료로 삼는다면 기책은 나올 것입니다.

일행은 애플의 말에 용기를 얻고 이곳을 본거지로 삼아 끝까지 싸워보기로 한다. 한편 라다트 마을은 사우스 윈도우의 동쪽에 있다.

아직 희망은 있다!

라다트(ラダトの街)

라다트 마을에 도착한 일행은 슈의 집을 방문하여 사정을 이야기하고 힘이 되어줄 것을 부탁하지만 그는 단호하게 거절한다. 잠시 후 슈의 집을 나와 술집에 들어갔다 나오면 슈 일행과 마주치게 된다. 애플은 슈의 앞에 무릎을 꿇으면서까지 간절하게 부탁하지만 슈는 여전히

냉담하기만 하다. 마을 아래쪽의 감정소 앞에는 리치몬드라는 탐정이 있는데 그에게 1500포치를 지불하면 슈에 대한 정보를 조사해주겠다고 한다.

리치몬드에게 조사를 의뢰하자

여관에 가서 기다리고 있으면 밤에 리치몬드가 와서 내일 저녁에 선착장에서 중요한 거래가 있다는 사실을 알려준다. 날이 밝으면 바로 동쪽의 선착장으로 가서 슈를 기다리자. 저녁때가 되면 리치몬드의 말대로 슈가 선착장에 나타난다. 하지만 슈는 전쟁에 회의를 품고 있기 때문에 좀처럼 싸움에 관여하려 하지 않는다. 결국 그는 은화를 강에 던지면서 이 은화를 찾아오면 부탁을 들어주겠다는 말을 남기고 사라져 버린다. 슈가 사라지면 수문을 지키고 있는 사람에게 말을 걸어서 수문을 닫아달라고 부탁하자. 하지만 그는 수문을 닫는 것은 특별한 경우가 아니면 안된다면서 부탁을 들어주려고 하지 않는다.

관리인과 대화를 하고 있으면 그의 형인 아마다라는 사람이 나타난다. 애플은 그에게 이 일의 중요성에 대해 설명하지만 그에게는 애플의 말이 잘 와닿지가 않는 모양이다.

크리스가 재차 부탁을 하자 그는 자기와 실력대결을 해서 이기면 허락을 하겠다고 한다.

애매한 경우에는 무조건 공격(こうげき)을 선택하자

두 번째를 선택하면 곧바로 아마다와의 1대1 대결이 시작된다. 이번에도 프릭과의 모의전 때와 같은 요령으로 선택을 하면 어렵지 않게 이길 수 있을 것이다.

1대1 대결에서 이기면 그는 약속대로 하룻밤동안 수문을 닫아주겠다고 한다. 저녁이 되어 물이 빠지자 애플은 은화를 찾기 위해 강바닥을 뒤지기 시작한다. 하지만 은화는 쉽사리 발견되지 않고 시간은 계속 흘러만 간다. 시간이 늦어지자 애플은 일행에게 여관으로 돌아가라고 한다.

첫 번째를 선택하면 크리스와 나나미도 함께 은화를 찾지만 역시 은화를 보이지 않는다. 한참 후에 나나미는 슈가 은화를 던질 때 돌맹이와 바꿔치기하는 것을 보았다고 털어놓는다. 하지만 애플은 은화 찾기를 포기하지 않는다. 그녀도 그것을 보기는 했지만 그 사실을 믿고 싶지가 않았던 것이다. 어느 정도 시간이 흐르자 애플도 마침내 포기하고 여관으로 돌아가자고 한다. 그 순간 크리스가 은화를 발견하고 때마침 슈가 나타난다. 슈는 은화를 보고 약속대로 일행에게 협력하기로 한다. 이 장면은 마치 삼국지의 삼고초려를 연상케 한다. 천하의 명군사(名軍師)를 얻기 위해 군주의 체면을 버렸던 유비처럼 애플 역시 역사를 일으키기 위해 한 여자로서의 자존심을 과감히 내던지고 굳은 의지를 보여준 것이다. 그런데 다리 위에서 그들의 모습을 지켜보고 있던 리치몬드가 던지고 있는 동전은 어

쩐지 눈에 익은 듯…. 슈는 크리스가 발견한 은화가 자신이 던진 것이 아니라는 사실은 알고 있었지만 애플의 의지에 감동을 받고 협력하기로 결정했던 것이다.

슈를 동료로 얻었다

이튿날 아침 슈는 교역소의 일을 정리한 후 뒤따라가기로 하고 일행은 먼저 본거지인 노스 윈도우로 떠난다.

무엇이든 알아낸다!

리치몬드는 매우 유용한 캐릭터이기는 하지만 동료로 만드는 방법이 조금 까다로워서 그냥 지나치기가 쉽다. 리치몬드에게 가서 동료가 되어줄 것을 청하면 동전을 던져서 앞뒷면을 알아 맞추면 승낙하겠다고 한다. 하지만 아무리 노력해도 맞출 수가 없을 것이다. 그러면 주점에 가서 오른쪽 아래 테이블의 남자에게 말을 걸어보면 리치몬드의 동전에 특별한 장치가 되어 있어서 그렇다며 동전을 하나 건네준다. 다시 리치몬드에게 가서 다른 동전으로 해보자고 하면 그는 크리스를 속여서 미안하다면서 동료가 되어준다. 리치몬드를 동료로 하면 108숙성을 동료로 할 수 있는 단서를 제공하거나 의뢰한 조사를 해주는 등 여러모로 편리하므로 반드시 동료로 만들도록 하자.

본거지(本據地)

성내 광장에 가서 동료들과 대화를 하고 있으면 곧 이어서 슈가 나타난다. 슈는 곧바로 상황파악에 들어간다.

프릭 : 현재 이쪽의 전력은 뮤즈, 사우스 윈도우의 남은 병사들과 여자, 어린이, 노인을 합쳐 약 2천명가량. 그에 비해 하이랜드 쪽은 항복한 사우스 윈도우의 군대를 포섭하여 2만명을 상회하고 있네. 뭐 자릿수가 하나 다른 정도라고 할 수 있지.

슈: 계책은 있어. 이 성은 일찍이 적월제국의 침공이 있었을 때 반격의 근거지가 되었던 유서 깊은 땅. 그리고, 불리한 상황을 알고도 모여준 2천명의 용사. 우리가 맞서고 있는 적은 2만명의 군대라고는 하지만 사우스 윈도우를 점령한 지 얼마 되지 않았고 반란을 막기 위해 각지에 병사를 배치하지 않으면 안되는 상황이야. 그렇다면 운용할 수 있는 군은 약 1만가량. 그 중 1/3은 원(元) 사우스 윈도우의 병사, 여건만 조성해 준다면 우리편으로 만드는 것도 불가능한 것은 아니지. 그렇게만 되면 이쪽의 군세는 5천명, 대적하는 하이랜드군은 7천명. 승산은 충분해.

빅톨: 헤, 완전사기꾼이군…. 당신의 말을 듣고 있자니 정말로 이길 수 있을 것 같은 기분이 드는데 그래? 그래서, 구체적으로는 어떤 계책이 있지?

슈: 프리드.

프리드: 아, 예!

슈: 자네는 적군에 섞여 들어가 사우스 윈도우의 병사들에게 '이 싸움이 끝나면 항복한 병사들은 전부 처형당한다'라는 소문을 퍼뜨리게.

프리드: 예, 알겠습니다!

슈: 나머지는 이 성을 지키면서 시간을 번다.

빅톨: 그래서 어떻게 하지? 원군이 올 곳은 없어. 프리드가 흘리는 소문만으로 사우스 윈도우의 병사들이 이쪽으로 돌아올 거라고는 생각지 않는데?

슈: 적은 이 성을 포위하는 형태로 포진할 것임에 틀림없어. 그러면 이쪽은 소수의 부대로 적군을 피해 우회하여 소론·지 본대의 배후를 찌르는 거지. 적의 대장에게 타격을 주면 군에 동요가 일어난다. 그렇게 되면 사우스 윈도우의 병사는 반드시 이쪽으로 전향한다.

프릭: 잠깐만. 이쪽은 반도의 끝에 위치해 있어. 포위하고 있는 적의 배후로 어떻게 돌아간다는 거지?

슈: 왕국군은 지금까지 지상전만을 해왔기 때문에 녀석들에게 있어 호수는 오로지 장애물로 밖에는 보이지 않아. 소론·지도 그렇게 생각한다. 하지만 이쪽에게 있어 호수는 시계가 양호한 평지나 마찬가지야. 이미 주변의 마을을 돌면서 배를 움직일 사공들을 수배해두었다.

차이: 수완이 대단하군요. 어쩐지 이길 수 있을 것 같은 기분이 들기 시작하는데요.

볼간: 우오오, 이긴다!! 이긴다!!

빅톨: 걸어 보기로 할까, 당신에게.

프릭: 그런데 소론·지의 부대를 타격하는 역할은 누가 맡지? 아무래도 나나, 빅톨이….

슈: 아니, 그 역할은 다른 사람에게 맡기겠다. 크리스, 자네가 이 역할을 맡아주었으면 하네.

슈: 하이랜드를… 루카·브라이트를 막기 위한 열쇠는 자네의 손안에 있어. 잘 부탁하네.

크리스가 승낙을 하면 슈는 곧바로 지시를 내리고 사람들은 모두 서둘러 준비작업에 들어간다.

잘 키운 군사(軍師) 하나 백만 대군이 부럽지 않다(?)

이윽고 출진 당일 아침, 왕국군이 성을 포위했다는 보고가 들어온다.

전쟁 이벤트 본거지를 사수하라

전투가 시작되고 1턴이 지나면 크리스의 부대가 나타난다. 이번 싸움에서는 적군에게 동요를 일으키는 것이 승패를 가름하는 열쇠가 되므로 다른 부대는 건드리지 말고 오직 소론·지의 부대만을 공격하도록 하자. 소론·지의 부대가 타격을 입으면 적군은 금새 동요를 일으키면서 사우스 윈도우군이었던 병사들이 아군쪽으로 전향해온다. 다음은 적군을 적당히 괴롭히면서 소론·지가 퇴각하기만을 기다리기만 하면 된다.

크리스의 데뷔전

전투에서 승리하고 돌아와 보면 크리스는 모두의 영웅이 되어 있다. 하지만 싸움에서 한번 이겼다고는 해도 상황이 그리 낙관적인 것은 아니다. 동맹의 중심이었던 뮤즈는 왕국군의 손에 들어가 있고 맹주인 애너벨은 이미 죽고 말았다. 동맹이 뿔뿔이 흩어져 있는 상황에서 언젠가는 왕국군의 본대와 맞설 날이 오게 된다. 따라서 지금은 힘이 될 수 있는 사람들을 모아야 할 때인 것이다. 슈는 그들을 결집해서 이끌어 나갈 시대의 리더로서 크리스를 추천한다. 하지만 중요한 결정이니만큼 크리스에게 얼마간의 시간을 주기로 한다. 그날 밤 주점에 있는 빅톨에게 가보면 겐카쿠에 관한 이야기를 들려준다.

빅톨: 왔군. 하하, 그렇게 긴장할 것 없어. 자 이리 오라구. 아, 술은 역시 안되겠지.

나나미: 겐카쿠 할아버지에 대해서 말해 준다고 해서 왔어요.

빅톨: 아아 뭐 그렇게 서두를 것 없어. 좀 긴 이야기거든. 그리고, 그다지 기분 좋은 이야기도 아니니까 말이야. 어때? 정말로 듣고 싶은 거야?

빅톨: 역시 듣고 싶은가…. 그럼 마음 단단히 먹고 들어. 좀 긴 이야기니까. 이 전쟁이 일어나기 전에는 왕국과 동맹사이에선 작은 국경분쟁밖에는 없었지만, 30년 전이었던가? 하이랜드와 도시동맹이 각각 운명을 건 커다란 싸움이 있었다. 여러 가지 설이 있지만 싸움을 시작한 건 도시동맹쪽이었던 것 같아. 동맹군을 이끌고 있었던 건 뮤즈시의 시장 다렐. 애너벨의 부친이었지. 그와 맞서는 것은 왕국 제 1군단의 명장 한·커닝검. 다렐은 싸움에 관해서는 문외한이나 다름없었고 전쟁은 왕국군의 승리로 끝나리라 생각되었다. 하지만 그때 한 명의 영웅이 나타난 거야. 그건 바로 너희들의 양아버지 겐카쿠였다. 겐카쿠는 소수의 병력으로 왕국군의 식량창고를 쳐 시간을 벌면서 반격을 했다. 그래서 싸움은 일진일퇴를 거듭하는 상황이 되었다. 겐카쿠와 한은 본래 국경부근의 같은 마을 출신이라 절친한 사이였던 것 같아. 싸움이 잠깐 멎으면 두사람은 전장에서 만나 술잔을 기울였다는 이야기도 있을 정도지. 그리고 두사람은 싸움이란 게 정말로 무의미한 것이라는 사실도 알고 있었다고 하더군. 겐카쿠와 한, 두사람은 협력해서 휴전조약을 유도했다. 싸움에 지친 양측 국민들은 모두 기꺼이 지지의 뜻을 표했지. 단 한사람, 뮤즈의 시장 다렐만 제외하고는…. 다렐은 국경부근의 한 마을, 그래, 네가 자란 캐로의 마을이 도시동맹의 것이라 하여 양보하려 들지 않았다. 이 때문에 대화는 깨어지고 다시 싸움이 일어나게 되었다. 그래서 하이랜드의 왕 아가레스·브라이트로부터 한가지 안이 나왔다. 이게 좀 웃기는 이야기지만 '일기토로 결정한다'라는 방법이었다고 하더군. 다렐은 그것을 받아들였다. 싸움을 원치 않았던 한과 겐카쿠도 이에 찬성하고 그래서 양대 영웅의 대결이 행해지게 되었던 거지. 시간이 흘러 약속한 날이 오고 싸움은 시작되었다. 황제 아가레스는 친히 검을 한에게 넘겨주고 뮤즈시장 다렐도 검을 겐카쿠에게 건네주었다. 그것은 이 싸움이 양국을 대표하여 싸우는 것이라는 의미였다. 그러나 사건이 일어났다. 겐카쿠는 전혀 검을 뽑으려고 하지 않았다. 다렐이 몇 번이고 겐카쿠에게 싸울 것을 명했지만 그는 검을 쳐들려고 하지 않았다. 시간만 흘러가고 사람들은 결국 승부를 더럽혔다며 겐카쿠를 책망했다. 한은 어쩔 수 없이 겐카쿠의 검을 쳐서 떨어뜨리고 칼날을 목에 겨누어 승부를 결정지었다. 이렇게 해서 캐로는 하이랜드의 것이 되었다. 그 승부 후 겐카쿠는 배신자로 낙인찍혀 다렐에 의해 추방되었다. 그리고 겐카쿠는 승부를 포기한 이유도 설명하지 않고 도시동맹을 떠났다. 그로부터 수년이 흘러 뮤즈시장 다렐이 시장직에서 물러난 뒤 드디어 겐카쿠가 싸우지 않았던 이유가 밝혀졌다. 그 일기토에서 겐카쿠가 받은 검에는 다렐의 계략에 의해 독이 발라져 있었던 것이다. 겐카쿠가 지면 그것으로 좋고 만약 이기게 되면 비겁한 수를 썼다고 하여 겐카쿠에게 죄를 덮어씌워 나라밖으로 추방할 생각이었다. 겐카쿠는 그 사실을 알고 검을 들지 못했다. 그렇게 해서 겐카쿠는 오명을 씻었지만 겐카쿠는 결코 도시동맹으로 돌아가려 하지 않았다. 그후의 일은 너희들이 아는 바와 같다. 겐카쿠에게 있어 자신에게 오명을 씌웠던 도시동맹에게 돌아가기보다는 너희들과 함께 조용히 사는 것이 더 소중했던 것

이겠지.

다음 날 아침, 광장에 가보면 사람들이 전부 모여 있다. 슈는 크리스에게 결심이 섰는지 물어본다.

리더가 될 것을 승낙하면 사람들은 전심전력을 다해 도울 것을 약속한다.

새로운 리더의 탄생

잠시 후 뮤즈에서 탈출해 온 명의(名醫) 호우안이 동료로 들어온다. 사람들은 크리스에게 성의 이름을 짓자고 한다. 여기서는 부활이라는 의미의 리버스성으로 짓기로 한다. 홀연히 나타난 레크나트는 제자 루크를 일행에 합류시키고 그와 함께 108숙성의 이름이 적혀 있는 약속의 석판을 건네준다. 이튿날 아침, 성입구쪽으로 가보면 뮤즈에서 잠깐 만났던 적이 있는 피쳐가 소문의 영웅을 만나러 왔다고 한다. 대화가 끝난 후 광장으로 돌아가 보자. 피쳐는 소문의 주인공이 크리스라는 사실을 알고 대단히 놀라워한다. 그는 현재 토리바 쪽에 몸담고 있는데 하이랜드와 싸우는데 있어서 협력관계를 맺었으면 해서 이곳을 찾아왔다고 한다. 하지만 토리바의 공식 입장이 아닌 자신의 판단하에 요청하는 것이기 때문에 토리바에 와서 협의를 해달라고 한다.

그런데 문제는 뮤즈쪽이 전부 하이랜드쪽에 넘어가 있어서 토리바로 가기 위해서는 배가 필요하다는 것이다. 결국 크리스는 우선 배를 다룰 솜씨좋은 사공을 구하러 가기로 한다. 대화가 끝나면 본거지를 나와 타이·호와 야무·쿠가 있는 쿠스쿠스로 향하자.

쿠스쿠스(クスクスの¶)~본거지(本據地)

쿠스쿠스에 도착하면 선착장에 가서 타이·호에게 말을 걸어보자.

동료가 되어줄 것을 청하면 그는 운이 따르지 않는 사람과는 손을 잡지 않는 주의라면서 귀뚜라미 게임을 해서 이기면 동료가 되어 주겠다고 한다.

첫 번째를 선택하면 곧바로 게임이 시작된다. 여기에서는 타이호에게 5000포치이상 따면 승리로 인정된다. 요령은 코로네에서와 동일하다. 이 게임은 정말 운이 따라주지 않으면 어쩔 수 없는 것이므로 가까운 곳에서 세이브를 하고 이길 때까지 계속 도전하도록 하자. 돈이 넉넉하다면 그 자리에서 계속 붙어봐도 상관은 없겠지만…. 처음에는 최대치인 3000포치를 건다. 여기에서 이기면 계속해서 2000포치를 걸고 만일 졌다면 게임을 다시 시작하자. 게임에서 이기면 타이·호와 야무·쿠가 동료가 되어준다.

주사위 매니아 타이·오

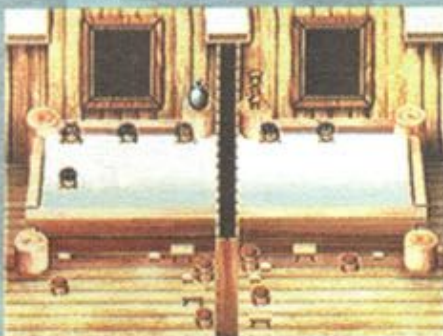
대화가 끝나고 마을을 나오려고 하면 불량배들이 일행을 습격하는데 여기서 오우란이라는 여자의 도움을 받게 된다. 오우란은 본래 직업이 보디가드였는데 지금은 실업상태라고 한다. 세 번째 선택문에서 첫 번째를 고르면 크리스가 자신의 신분을 설명하고 오우란은 지킬 가치가 있는 사람이라면서 동료가 되어준다. 타이·호를 파티에 넣은 상

태에서 리버스성 광장으로 돌아가면 일행은 즉시 배를 내어 토리바로 출발하기로 한다. 성 북쪽에 있는 선착장에서 배에 오른 후 일단 호수 서쪽의 레이크 웨스트를 향하자.

레이크 웨스트 (レイクウェストの街)

레이크 웨스트에 도착하면 피쳐는 급한 일이 있다면서 일행에게 소개장을 써주고는 먼저 토리바로 떠난다. 주점에 있는 시로우는 파티에 빅톨이나 프릭처럼 나이가 많은 동료가 있는 상태에서 말을 건 다음 귀뚜라미 게임에서 이기면 동료가 되어준다. 시로우가 동료로 들어오면 리버스성에서 언제든지 귀뚜라미 게임을 즐길 수 있게 된다. 마을에서 용무가 끝나면 서쪽에 위한 토리바를 향해 떠나자.

목욕을 하고 싶어!

게임속의 인물들은 목욕을 하지 않고 도대체 며칠을 버텨야 하는 것일까? 이제 본거지도 생기고 했으니 가끔 씻겨가면서 게임을 하도록 하자. 이곳에는 테츠라는 목욕탕 기술자가 있는데 타코스프라이 등의 매운 음식을 사용해서 화끈화끈(ほかほか)한 상태로 만든 뒤 말을 걸면 동료로 삼을 수 있다. 그를 동료로 만들면 리버스성에 근사한 목욕탕을 만들어준다. 타코스프라이는 요리로 만들거나 토리바시의 코볼트족 마을에서 구입할 수 있다.

장식품으로 멋진 욕실을 만들어 보자

토리바(トゥーリバー市)

토리바에 들어서면 어떤 아이가 갑자기 일행을 밀치고는 어디론가 사라진다. 좀 이상하기는 하지만 일단 시청사 앞에 가서 말을 걸어보자. 문을 지키는 병사는 허가를 받

았는지 물어본다.
그런데 소개장을 꺼내려던 크리스는 지갑이 없어진 것을 알고는 당황해 한다.

앗! 지갑이 사라졌다!!

대화가 끝나고 내려오면 왼쪽 통로로 지갑을 훔쳐갔던 아이가 도망가는 것이 보인다. 일행은 아이를 잡으려고 애쓰지만 날개가 달린 윙호드족을 잡는 것은 무리이다. 다시 시청사쪽으로 가보면 피쳐가 직무를 유기하고 거짓말을 했다는 죄로 채찍형을 받을 위기에 처해 있다. 피쳐는 크리스가 자신이 말한 레인보우군의 리더라고 하지만 사람들은 좀처럼 믿으려 들지 않는다. 결국 리드리 장군이 크리스의 손에 있는 빛나는 방패의 문장을 확인하고 나서야 도리바의 전권대사 마카이를 만나게 해준다. 마카이는 자세한 이야기는 내일 하자면서 와카바 정(わかば亭)이라는 여관에서 쉬라고 한다. 와카바 정에서 피쳐가 안내해 준 2층의 방으로 가보면 지갑을 훔쳐갔던 챠코가 약을 올리고는 달아난다. 옆방에는 대상인을 꿈꾸는 한스라는 사람이 있는데 나중에 이벤트가 끝나고 그에게 다시 말을 걸면 동료로 삼을 수 있다. 그를 동료로 삼으면 리버스성에 방어구점이 생긴다. 다음 날, 피쳐와 함께 마카이의 집무실로 가보면 리드리가 인간은 믿을 수가 없다며 화를 내고는 나가버린다. 마카이는 크리스에게 리드리쪽에 가서 자세한 사정을 물어봐달라고 부탁한다. 하지만 왕국군이 접근해오고 있는 이런 시기에 코볼트의 전력을 쥐고 있는 리드리의 변심이라… 아무래도 뭔가 음모가 있음에 틀림없다. 하지만 코볼트의 주거지에 들어가려고 하면 이미 리드리에 의해서 인간의 출입이 통제되고 있다. 윙호드의 마을 쪽으로 돌아오면 이번엔 챠코가 피쳐의 지갑을 훔쳐서 달아난다. 이번에도 챠코를 잡는데는 실패하지만 덕분에 지하수로로 통하는 길을 알게 된다. 통로를 따라 끝까지 가면 페스트래트가 나타난다.

페스트래트 (ペストレット)

페스트래트는 직접공격외에도 천장을 무너뜨리는 강력한 전체공격을 가해오므로 상대하기가 매우 어려운 편이다. 적절히 회복을 병행하면서 화속성 및 뇌속성 마법을 있는대로 사용하자. 문장이 깃든 무기로 혼란상태에 빠뜨리는 것도 하나의 방법이다. 마법과 공격아이템이 떨어지면 크리스와 나나미의 형제 공격을 메인으로 하여 직접공격으로 승부를 내자.

페스트래트의 낙반 공격

사다리를 타고 올라오면 리드리가 있는 코볼트족의 훈련장이 나온다. 리드리는 인간이라는 존재에 대해 큰 불신을 갖고 있었지만 크리스의 얼굴을 봐서 사실을 알려주기로 한다. 리드리의 말에 따르면 지난밤에 수상한 사람이 달아나다가 밀서를 떨어뜨렸는데 그것은 마카이와 왕국군의 장군 키바 간의 밀약에 관한 것으로서 휴전협정의 조건으로 코볼트족 거주지의 지배권을 넘기겠다는 내용이었다고 한다. 대화가 끝나고 다시 시청사 쪽으로 와보면 놀랍게도 적장 키바가 마카이와 무언가 이야기를 나누고 있다.

키바가 어째서 이곳에?

집무실로 돌아온 일행은 리드리에게서 들은 이야기를 전해준다. 하지만 마카이는 휴전협정의 요청이 들어온 것은 사실이지만 그러한 조건은 없었다고 한다. 모든 것이 다 침공을 앞두고 토리바의 전력을 분산시키기 위한 키바측의 책략이었던 것이다. 그러나 이미 리드리는 마카이와 키바가 만났다는 소식을 듣고 밀서의 내용을 확신하고 있을 것이므로 더욱 곤란한 상황이 되어버렸다. 결국 마카이는 토리바시의 안위를 위해서 휴전협정을 맺는 쪽으로 결론을 내리고 만다. 일행이 밖으로 나오면 챠코가 자신의 할머니가가 일행을 만나고 싶어한다는 말을 전한다. 윙호드의 거주지로 가서 챠코의 할머니이자 윙호드족의 장로인 스스를 만나보자. 그녀는 자신들 윙호드족의 과거 내력에 대해 이야기해준다. 광산개발로 인해 살 곳이 없어진 자신들을 이 땅에 정착할 수 있게 해 준 사람은 겐카쿠였다고 한다. 이윽고 휴전협정이 있는 날, 역시 우려했던 대로 왕국군은 본색을 드러내고 토리바를 공격하기 시작한다. 피쳐는 사태 해결을 위해 리드리를 다시 한번 설득해보자고 한다.

선택문

1. 어떻게든 버텨야 해!
2. 좋아, 가자!

일행은 리드리에게 가서 상황을 설명하지만 아직 불신이 덜 풀린 듯 좀처럼 믿어주려고 하지 않는다. 한편 전투가 벌어지고 있는 쪽에서는 윙호드족이 나타나서 토리바군에 가세한다. 그들 역시 자신의 마을을 사랑하고 이를 지키고자 하는 마음을 가지고 있었던 것이다. 잠시 후 윙호드족을 보고 마음을 돌린 코볼트족이 전투에 참가하고 전세는 점차 역전되기 시작한다. 결국 피처가 부탁한 레인보우쪽의 원군과 남쪽의 코볼트 마을에서 리드리를 돕기 위해 올라온 의용군이 가까이 오자 키바는 어쩔 수 없이 퇴각을 명령한다. 정말 통쾌한 순간이다.

삶의 터전은 우리 손으로 지켜낸다

한편 리버스성 점령에 실패한 소론·지는 루카의 명에 의해서 교수형에 처해진다. 루카는 사우스 윈도우를 일단 포기하기로 하고 그린힐을 먼저 공략하기로 한다. 소론·지의 처참한 숙청을 본 장수들이 출진을 망설이고 있을 때 한 사람이 과감하게 나서는데 그 사람은 다름 아닌 죠이였다. 루카는 전향한 지 얼마 안되는 죠이를 신용하지 못하지만 그는 단지 5천명의 병사와 뮤즈의 포로들만 내어주면 반드시 그린힐을 점령해 보이겠다고 자신한다.

왕국군의 장수가 된 죠이

토리바의 마카이는 앞으로 레인보우군과 협력할 것을 약속하고 피쳐를 레인보우군에서 일할 수 있도록 해준다. 대화가 끝나고 토리바를 나서려고 하면 챠코가 나타나 지갑을 돌려주고 동료가 된다. 이제 레이크 웨스트에서 배를 타고 리버스성으로 돌아가자.

본거지(本據地)

토리바를 우리편으로 끌어들인 것은 확실히 큰 수확이었다. 그러나 지금은 기뻐하고 있을 수만은 없는 상황이다. 레인보우군이 토리바를 막고 있는 동안 왕국군이 그린힐을 점령했다는 것이다. 하지만 현재의 전력으로서는 그린힐을 탈환하는 것은 도저히 무리이다. 따라서 슈는 후일 그린힐 탈환시의 민심수습과

왕국군의 인질로 이용될 경우를 생각해서 실질적 시장업무를 맡고 있던 시장대행 테레즈를 구출해내기로 한다. 그린힐은 교육도시로 유명한 곳이므로 일행은 신입생으로 위장해서 잠입하기로 한다. 그러므로 파티는 학생의 나이에 맞는 사람으로만 구성할 수 있다. 또한 프릭은 인솔자역으로, 피쳐는 정보수집역으로 동행하게 된다. 준비가 되면 토리바 북쪽의 그린힐로 출발하자.

그린힐(グリンヒル市)

그린힐에 도착하면 피쳐가 입학서류를 준비해놓고 기다리고 있다. 피쳐는 자신이 테레즈의 소재를 파악하는 동안 일단 학교에 들어가서 기다리고 있으라고 한다. 입학서류의 가짜이름은 이번 임무에서만 사용하는 것이므로 적당히 정해주자. 무사히 그린힐로 들어가면 일단 북쪽에 있는 학교로 향하자. 도중에 니나라는 학생이 곤란한 상황에 처해 있는 것을 볼 수 있다.

그는 나중에 동료가 되는 인물이므로 구해주도록 하자. 학교 접수처의 에밀리아에게 가서 말을 걸면 입학절차와 학교에 대해서 자세히 안내해준다. 그녀를 따라가서 설명을 들은 뒤 건물안을 한 바퀴 돌아보자.

테레즈의 보디가드 신

문장사와 감정소 교실의 학생에게는 일반 문장사나 감정소와 마찬가지로 서비스를 받을 수 있다. 밖으로 나가보면 니나가 다른 친구와 이야기를 하고 있는데 아무래도 뭔가 착각에 빠져있는 것 같다. 대화가 끝나면 학교 서쪽에 있는 학생 기숙사로 가자. 일행에게 배정된 방은 2층 남쪽에 있는 두 개의 방이다. 그 날 할 일을 마쳤으면 방으로 가서 쉬도록 하자.

이곳에서 지내는 동안 방에서 쉴 때의 선택문은 계속 동일하므로 잘 알아두자. 다음 날, 기숙사를 나오면 프릭이 자신이 조사한 것을 알려주는데 아무래도 첫날 학교에서 만난 적이 있는 신이라는 사람이 수상하다고 한다. 신이 테레즈의 보디가드였던 만큼 그가 테레즈를 은신시키고 있을 가능성이 높다는 것이다. 신에 대한 정보를 수집하기 위해 마을로 내려가 보면 왕국군 병사들이 테레즈를 내놓으라면서 여관 주인을 협박하고 있다. 그러자 이때 신이 나타나 항복시의 조건을 근거로 내세우면서 위기를 모면케 해준다. 이제 기숙사로 돌아가서 휴식을 취하도록 하자. 그런데 니나가 일행에게 '산책하는 귀신'이 돌아다니고 있으니 조심하라는 말을 해준다. 다음 날, 학교에 가보면 니나가 있는데 그녀는 나나미가 프릭의 애인인 줄로 오해하고 몹시 질투를 하고 있다. 대화를 마친 후 밖으로 나오면 프릭이 피쳐와 접선을 갖기로 했다면서 마을로 내려가 보자고 한다. 마을에서는 피쳐가 밀고자로 몰려 위기에 처해 있다. 하지만 프릭이 재치있게 피쳐를 구해내고 그의 이야기를 듣는다. 피쳐의 말에 따르면 아직 테레즈에 관한 단서는 없지만 2, 3일 후에 그린힐을 함락시킨 왕국군의 지휘관이 이곳에 올 예정이라고 한다. 대화를 마치고 피쳐가 사라지면 기숙사로 돌아가자.

말리는 사람이 더 무섭다

그날 밤, 무거운 발자국 소리에 잠이 깬 나나미가 크리스를 깨운다. 발자국 소리의 정체를 확인하기 위해 밖으로 나가려고 하면 그림자 같은 것이 달아난다. 그 그림자를 계속 쫓아가다 보면 지하 창고에서 종적을 감추어 버리는데 꺼져있는 등불에 불을 붙이면 비밀통로의 문이 열린다. 통로를 나와 그림자를 잡아보면 그 정체가 '산책하는 귀신'이

이런 곳에 비밀통로가!

아니라 프릭이라는 것을 알 수 있다. 그는 신을 뒤를 쫓고 있는 중이라고 한다. 막다른 곳의 석상을 만지면 밖으로 통하는 문이 열리는데 그곳에는 놀랍게도 테레즈의 은신·처가 있었다.

어렵게 테레즈를 찾아냈지만 그녀는 현 사태에 대해 심한 자책감과 무력감에 빠져 있다. 그녀는 그린힐이 함락당할 당시의 이야기를 해준다. 처음에는 뮤즈의 패잔병들이 그린힐로 찾아오자 반갑게 맞아주었다. 그런데 왕국군은 그린힐을 포위한 채 공격해오지를 않았다. 시간이 지나자 배이상으로 불어난 그린힐의 인구로 인해 식량은 바닥나고 얼마 남지 않은 식량을 두고 병사들과 주민간에 내분이 일어나게 되었다. 테레즈는 시장 대행으로서 분쟁을 해결하려고 노력했지만 아무런 소용이 없었다. 결국 그린힐은 서로간의 불신과 이기심으로 인해 스스로 무너지고 말았던 것이다.

식량을 두고 싸우는 시민과 병사들

일행은 테레즈가 완강하게 거부하자 결국 그녀를 포기하고 그린힐을 떠나기로 한다. 다음 날 아침, 학교를 나서면 죠이와 라우드가 마을 광장에 주민들을 모아놓고 집회를 하고 있다. 테레즈의 은신처를 알려주면 20000포치와 신병의 자유를 보장한다는 내용이다. 이때 피리카가 죠이의 모습을 보고 달려가는 바람에 일행이 위험에 처하지만 피쳐의 기지로 그곳을 빠져나오게 된다. 상황이 악화될 것을 우려한 일행은 억지로라도 테레즈를 데리고 가기로 한다. 하지만 테레즈는 시민들에게 더이상 피해를 줄 수 없다면서 죽음을 각오한 의지를 보인다. 아직 그녀의 마음을 되돌릴 수 있다고 생각한 일행은 테레즈를 따라가기로 한다. 그런데 일행이 테레즈를 발견했을 때는 그녀는 이미 왕국군에게 체포되려는 순간이었다. 일행은 그녀를 구하려고 하지만 테레즈는 싸움을 원치않는다면서 그만두라고 한다. 그때 니나가 마을 사람들을 이끌고 나타난다. 마을사람들에게는 있어서 아직 테레즈는 희망이자 믿음의 대상이었던 것이다. 이에 용기를 얻은 테레즈는 반드시 다시 그린힐을 되찾을 것을 약속하고 일행과 함께 레인보우군으로 갈 것을 결심한다. 왕국군의 추격이 계속되지만 신이 남아서 이들을 막기로 하고 일행은 은신처의 통로를 이용해서 그린힐을 탈출한다. 그런데 그곳에는 놀랍게도 죠이가 기다리고 있었다. 죠이는 크리스에게 싸움을 그만둘 것을 부탁한다. 그는 루카의 광기에서 동맹과 왕국을 구해내고 이 모든 싸움을 한시라도 빨리 끝내기 위해 또다른 운명에 자신의 의지를 싣고 있는 것이었다. 하지만 엇갈린 운명은 이미 두 친구의 우정을 허락하지 않았다. 일행은 울음을 터뜨리는 피리카를 데리고 리버스성으로 향하는 발걸음을 서두른다.

엇갈린 운명

본거지(本據地)

리버스성에 돌아온 일행. 곧이어 신, 피쳐, 니나도 무사히 돌아온다. 한편 그린힐 함락에 성공한 죠이는 루카에게 실력을 인정받는다. 루카는 약속대로 소원을 들어주겠다고 하는데 죠이는 무슨 생각에서인지 루카의 동생인 질을 자신에게 달라고 한다. 다음 날 아침이 되면 광장으로 가보자. 사람들이 모이면 슈가 브리핑을 시작한다. 현재 도시동맹은 5개 도시, 1개 기사단 중 사우스 윈도우시는 왕국군에게 받은 피해로 힘을 쓸 수 없는 상황이고 뮤즈, 그린힐시는 점령을 당한 상태이다. 토리바시는 간신히 방어에 성공했지만 변방 틴트는 여전히 영지에 틀어박힌 채 나올 생각을 하지 않는다. 그래서 슈는 남아있는 마틸다 기사단과 동맹을 맺으려고 한다. 마틸다 기사단은 뮤즈와 맞먹는 군사력을 가지고 있는데다가 위치상으로도 매우 유리한 지점을 확보하고 있다. 하지만 그린힐이 왕국군 점령하에 있기 때문에 소수의 인물만을 은밀히 파견해서 일을 처리해야 한다고 한다. 파티를 구성했으면 마틸다 기사단령을 향해 떠나자.

마틸다 기사단으로의 샛길(マチルダ騎士への抜け道)~록액스성(ロックアックス城)

현재 마틸다 기사단령으로 들어가기 위해서는 그린힐 북쪽의 숲속

에 나있는 통로를 이용해야만 한다. 샛길을 지키고 있는 기사들에게는 이미 연락이 되어 있으므로 바로 통과시켜 줄 것이다. 도중에 비키라는 소녀를 만나게 되는데 그녀는 당돌하게도 당신 집에서 재워줄 수 있느냐고 물어본다.

그녀의 부탁을 들어주면 비키가 동료로 들어온다. 이제부터는 리버스성에서 비키에게 말을 걸면 한번 갔던 마을은 언제든지 텔레포트로 이동할 수 있다.

여기서 파티에 들어오라는 뜻으로 첫 번째를 선택하면 비키는 말을 잘못 알아듣고 함께 리버스성으로 돌아가버리므로 주의하자.

한번 갔던 곳은 순간이동이 가능하다

통로를 빠져 나오면 마틸다 기사단의 청기사단장 마이크로토프가 일행을 맞이하러 나와 있다. 이윽고 성에 도착한 일행. 그런데 골드 기사단장은 크리스를 보더니 초면부터 아주 불쾌한 발언을 계속 하면서 레인보우 군을 아주 형편없이 무시해버리고는 조금도 협력해줄 기색을 보이지 않는다. 다음 날, 기사단장의 방에 가보면 뮤즈와의 국경 근처에 왕국군이 접근해 온다는 보고가 들어온다. 조사에 의하면 왕국군은 뮤즈에 유민(流民)들을 잡아들이고 있는 중이라고 한다. 보고를 들은 기사단장은 즉각 출진을 명한다.

어차피 전투는 없으니 같이 가보도록 하자.

전쟁 이벤트, 학살되는 유민

국경 근처에서는 뮤즈의 유민들이 기사단령을 향해 필사적으로 도망쳐 오고 있다. 그들은 무언가 공포에 질려 있는 듯하다. 기사단은 영내에서 꼼짝도 하지 않고 유민들이 쫓기는 것을 지켜보기만 한다. 선택문에서 첫 번째를 선택했다면 크리스의 유니트를 움직일 수 있지만 가까이 접근할 여유도 없이 불과 몇 턴만에 유민들은 제대로 저항도 하지 못한 채 왕국군에게 연행되고 만다.

루카의 만행을 좌시하는 기사단

마이크로토프는 골드단장의 비인도적인 처사에 불만을 품지만 단장은 그의 말을 들으려 하지 않는다. 마이크로토프는 자기 혼자서라도 뮤즈에서 무슨 일이 일어나고 있는지 확인해 보겠다고 나선다.

마틸다의 관소(マチルダの關所)~뮤즈(ミューズ市)

남쪽에 있는 관소에 가보면 마이크로토프가 먼저 와 있다. 그는 관소를 통과하기 위해 일행과 동행하기를 청한다. 뮤즈에 거의 도착할 무렵, 그들이 본 것은 놀랍게도 거대한 늑대의 형상이 불타오르고 있는 모습이었다.

이것은 대체…?

뮤즈에 들어서면 사람들의 모습은 전혀 보이지 않는다. 죠스톤 언덕 쪽으로 가다보면 어떤 사람이 도망치다 쓰러지는데 그의 말에 따르면 은빛의 괴물에게 사람들이 모두 잡아먹혔다고 한다. 마이크로토프는 일단 기사단으로 돌아가서 루카의 만행을 보고하기로 한다.

마틸다의 관소(マチルダの關所)~록액스성(ロックアックス城)

관소를 지나 록액스성으로 돌아온 일행은 골드단장에게 간다. 마이크로토프는 루카가 일을 꾸미고 있다는 사실을 알린 후 청기사단만이라도 출격시켜줄 것을 요청하지만 그는 눈앞의 안위만을 생각하는 이기적인 태도를 보인다. 결국 마이크

로토프는 골드앞에서 충성의 상징인 기사단의 표식을 떼어버린다. 골드의 태도에 불만을 가지고 있던 다른 기사들도 모두 마이크로토프를 따르기로 한다.

감동의 물결~

그는 군주에게 충성을 바치는 기사이기 이전에 양심을 가진 인간이었던 것이다. 골드의 눈을 피해 그린힐 방면의 관소까지 도망친 일행. 곧이어 카뮤도 뜻을 같이 하는 기사들을 데리고 나타난다.

본거지(本據地)~라다트(ラダトの街)

이번 일로 기사단과의 동맹을 맺는데는 실패했지만 마이크로토프와 카뮤, 그리고 그들과 뜻을 같이 하는 기사들이 레인보우군에 가세하게 되어 전력에 상당히 보탬이 되었다.

한편 루카쪽에서는 레온 실버버그가 새로운 군사(軍師)로 등용이 된다. 이제 적에게도 슈에 필적하는 지략가가 생긴 것이다. 다음 날, 광장에 가보면 라다트에 왕국군이 들어와 있다는 보고를 받게 된다. 빅톨과 크리스는 라다트에 가서 실상을 확인해 보고 오기로 한다. 라다트의 주민들은 전쟁만 없다면 왕국군이나 레인보우군 어느 쪽이라도 상관없다는 분위기이다. 그곳에서 일행은 키바의 아들 크라우스를 만난다

이번 상대는 키바 부자인가?

본거지(本據地)

크리스의 정탐으로 적의 장수와 병력을 파악한 레인보우군측은 적에 대한 선제공격을 결정한다. 지금은 장수의 숫자나 병사의 질에 있어서 지난 번 싸움 때와는 사정이 다른 것이다. 출진의 명을 내리면 바로 전쟁 이벤트로 들어간다.

선택문

1. 잠깐 기다려
2. 좋아 출진이다!

전쟁 이벤트, 라다트 진공작전

전투가 시작되고 얼마 안 있으면 리드리는 포진에 대해 불만을 표시한다. 자신들 코볼트족 부대만이 너무 돌출되어 있다는 것이다. 슈는 자신의 뜻에 따라줄 것을 요청하지만 결국 코볼트족 부대는 진영에서 이탈해서 돌아가버리고 만다. 코볼트족 부대가 빠진 레인보우군은 수세에 몰리고 결국 퇴각을 결정한다.

리드리의 배신인가?

한편 루루노이에 궁에서는 질과 죠이의 결혼식이 거행되고 있었다. 그런데 아가레스 황제가 죠이에게 기사작위를 수여하며 '충성의 와인'을 마시더니 갑자기 피를 토하며 죽어버린다. 죠이는 루카의 계략을 성공시키기 위해 해독제를 복용한 뒤 스스로 핏속에 독을 흘려 넣은 것이다.

아가레스 황제의 죽음

다음 날, 슈는 키바의 부대에 대항할 작전에 대해 설명한다. 우선 군대의 절반을 크리스의 본대로 삼고 나머지를 빅톨, 프릭, 챠이, 카

선택문

1. 잠깐 기다려
2. 좋아 출진이다!

전쟁 이벤트, 리버스성 방어작전

전투가 시작되면 일단 제자리에 대기하면서 적을 유인하자. 그러나 크라우스는 이미 이쪽의 계책을 읽고 있었다. 키바의 부대는 매복을 무시하고 곧바로 크리스의 본대를 노리고 들어온다. 다행히도 라우드는 자신의 출세길을 걱정하여 계속 구경만 하고 있으므로 어느 정도 대적은 가능할 것이다. 몇 턴을 버티고 있으면 리드리 부대가 키바 부대의 배후에 나타난다. 이번 전투에서 리드리의 부대는 이상하리만치 사기가 충천해 있으므로 전세를 쉽게 역전시킬 수 있을 것이다. 키바의 본대를 포위하고 나머지 부대를 거의 섬멸시키면 라우드는 루카의 명령서를 받고 그대로 퇴각해 버린다. 루카는 레온의 계략에 따라 아가레스 황제파인 키바를 일부러 잡히게 만든 것이다.

레온의 계략에 당한 키바부자

뮤의 4개 부대로 나누어 좌우에 매복시킨 다음 키바의 부대가 전진해오면 포위공격한다는 것이다.

슈는 생포된 적장 키바와 그의 아들 크라우스를 동료로 삼을 것을 권한다.

선택문

1. 즉시 목을 쳐라

2. 키바 장군, 우리들에게 힘을 빌려 주십시오

하지만 키바는 이미 결심이 굳은 듯 쉽게 응해주지 않는다. 하지만 크리스와 슈가 끈질기게 설득하자 결국 키바는 마음을 돌리고 협력하기로 한다.

키바의 전향

방에서 나와 성의 입구쪽으로 가보면 코로네에서 잠깐 본 적이 있는 시나가 어떤 여자를 피해 달아나는 것을 볼 수 있다. 그가 사라지면 다시 광장으로 돌아가 보자. 사람들이 모여 있고 곧이어 애플이 상황을 설명해준다. 현재 레인보우군의 병력은 2만 5천명가량, 이것은 하이랜드 왕국군의 1개 군단에 해당한다. 그에 비해 왕국군에는 4개의 군단이 있고 그 중에서 제 1, 3, 4군단은 출진해 있는 상태이다. 지난 전투에서 키바가 이끌고 있던 제 3군은 2/3정도의 손실을 입었지만 남아있는 왕국군이 전면공격을 가해오면 도저히 대적할 수 없는 지경이다. 그런데다가 틴트는 외부와 접촉을 차단하고 있고 마틸다 기사단과도 반목관계에 놓여 있으므로 더이상 손을 벌릴 곳이 없는 것이다. 일행이 대화를 하는 도중 트란 공화국 대통령의 아들인 시나가 나타난다. 그러자 슈는 크리스에게 트란 공화국과 동맹을 맺을 것을 권한다.

선택문

1. 다른 방법을 생각해 보자

2. 동맹을 맺자

프리드는 사우스 윈도우가 트란 공화국의 전신인 적월제국과 적대관계에 있었다는 이유로 잠시 망설이지만 결국 마음을 돌려서 동행하기로 한다. 프리드에 의하면 라다트에 트란 공화국으로 갈 수 있는 길이 있다고 한다.

과거의 적과 동맹을?

사우스 윈도우(サウスウィンドゥ市)~라다트(ラダトの街)

라다트로 가기 전에 우선 사우스 윈도우에 들러 청사에 들러주도록 하자. 앞으로의 이동은 비키의 텔레포트를 이용하면 편리할 것이다. 라다트에 도착하면 스탈리온과 아마다를 동료로 한 뒤 선착장으로 가자. 아마다는 1대1 대결을 해서 이겨야만 동료가 되어준다. 사공에게 말을 걸면 수로를 따라 트란 공화국에 갈 수 있도록 해 준다.

바나(バナーの村)~트란 공화국(トラン共和國)

바나 마을에 도착하면 숲속의 통로를 따라가자. 도중에는 쓸만한 아이템들이 많이 있으니 될 수 있는 대로 챙겨두는 것이 좋다. 계속 가다보면 거대한 웜이 일행의 앞을 가로막는다.

웜
(ワーム)

웜은 거대한 몸으로 점프해서 파티의 종 1열을 찍어누르거나 돌진해오는데 피해 범위가 적으므로 여유있게 회복시킬 수 있다. 화속성, 뇌속성 마법으로 가볍게 제압하자

이렇게 큰 벌레가!?

트란 공화국의 관소에 도착하면 일행은 수도 그랙민스터까지 호송을 받게 된다. 방에서 잠시 기다리고 있으면 트란 공화국의 대통령 레반트를 만날 수 있다. 레반트는 과거 적대관계였던 도시동맹측과 동맹을 맺는 것에 대해 회의적인 반응을 보이지만 이번에는 프리드가 적극적으로 나서서 레반트를 설득한다. 결국 그는 동맹하기로 결정하고 병사 5천명을 내어주기로 한다. 그리고 두 명의 여장군중에 한명을 선택하라고 한다.

세 번째를 선택하면 두 캐릭터의 스테이터스를 확인해볼 수 있다. 마음에 드는 사람을 동료로 삼도록 하자.

누구를 선택할까?

장군을 선택하면 레반트는 트란 공화국의 보물 중 하나인 '순간의 거울'을 선물한다. 이것을 사용하면 어디에 있던지 단번에 리버스성으로 돌아갈 수 있게 된다. 이제 텔레포트와 더불어 완전한 이동의 자유가 생긴 것이다. 관소를 나와 바나 마을에 도착해 보면 리드리와 애플이 일행을 마중 나와 있다. 그들은 일행에게 왕국군이 쳐들어오고 있다는 사실을 알려준다.

본거지(本據地)

리버스성에 도착하면 바로 광장으로 가보자. 정보에 의하면 왕국군의 본대가 이미 이곳을 향하고 있는데 루카의 제 1군, 죠이의 제 3군, 키바 장군이 이끌던 병사들, 그리고 하르모니아 신성국에서 파견된 원군이 가세한 제 4군을 합쳐 약 5만의 군세에 이른다고 한다. 한편 왕국군 진영에서는 사우스 윈도우 진입에 앞서 작전회의를 하고 있다. 루카는 단번에 리버스성을 치려고 하지만, 레온은 사우스 윈도우와 라다트를 점령한 뒤 리버스성을 공략하는 정공법을 주장한다. 다음 날 아침이 되면 광장으로 가보자. 슈는 예상대로 왕국군이 라다트에 들어와 있으며 리드리의 부대가 정탐을 위해 나가 있다고 한다. 그런데 잠시 후 리드리의 부대가 적의 매복에 걸렸다는 보고가 들어온다.

전쟁 이벤트 리드리의 부대를 지원하라

이번 작전은 매복에 걸려 포위당해 있는 리드리의 부대를 탈출시키는 것이 목적이다. 먼저 리드리의 부대로 왼쪽의 보병부대를 제거한 뒤 절벽에 붙도록 하자. 그러면 1턴당 공격회수를 3회로 줄일 수 있다. 그리고 기마능력을 가진 부대로 최대한 빨리 접근하여 포위하고 있는 부대를 공격하자. 하지만 그곳에 도착도 하기 전에 아마 리드리의 부대는 전멸하고 말 것이다. 어차피 질 수 밖에 없는 이벤트이므로 굳이 이기려고 애쓸 필요는 없다.

구출에 실패했다

군대를 철수하여 성으로 돌아온 일행은 리드리의 안전을 기원한다. 루크는 사사라이가 이끄는 하르모니아군에 대해서는 자신에게 맡겨달라고 한다. 대화가 끝나고 방으로 돌아가려고 하면 챠이가 자신의 집에 연장을 찾으러 가는데 동행해줄 것을 부탁한다. 파티에 챠이를 넣고 류베 마을에 있는 그의 집에 가보면 그의 아들인 토모를 동료로 얻을 수 있다.

한편 리드리는 왕국군에 생포되어 포로로 잡혀 있다. 그리고 왕국군에는 정체불명의 장수가 또 한명 들어온 듯 하다. 다음 날, 광장으로 가면 슈가 앞으로의 작전을 설명한다. 현재 우리가 보유한 2만의 군세로 적의 5만 대군을 쓰러뜨릴 수는 없다. 그러나 왕국군 전체를 상대할 필요는 없다. 이 싸움에서 우리가 노리는 것은 오직 루카·브라이트의 목 하나 뿐. 루카가 사라지면 왕국은 황녀 질에게로 넘어가고 더이상 싸울 필요가 없어지는 것이다. 크리스, 테레즈, 프릭, 빅톨, 카스미, 루크가 각각 부대를 이끌고 지정한 장소에 매복을 한다. 그런 다음 크리스와 키바가 왕국군의 본대를 향하여 리드리를 탈출시키고 일기토를 신청한다. 루카가 나타나면 일기토에서 거짓으로 패한 뒤 복병의 포위망안으로 유도한다. 2만으로 5만을 상대할 수는 없지만 2만의 전군을 총동원하여 적장 하나를 잡는 것은 가능하다는 얘기다. 준비가 되면 출진을 명하자.

목표는 오직 루카 하나!

전쟁 이벤트, 루카를 유인하라

전투가 시작되면 키바가 루카를 유인해 온다. 루카가 포위망 안으로 들어오면 슈가 신호를 보내고 우리편 복병들이 나타난다. 다른 유니트는 신경쓰지 말고 오직 루카의 본대만을 집중적으로 공격하자. 그러나 2만의 군세와 슈의 지략을 가지고도 루카의 광기는 잠재울 수는 없다. 결국 레인보우군은 상당한 피해를 입은 채 퇴각하게 된다.

결국 '지(知)'는 '무(武)'에 질 수 밖에 없는 것인가

루카 브라이트 (ルカ・ブライト)

여기서는 루카와 3번에 걸쳐서 전투를 하게 되는데 제 1전과 제 2전은 방어를 위주로 하면서 문장공격으로 적당히 타격을 주면 루카가 도망친다. 마지막 제 3전에서는 루카를 완전히 쓰러뜨려야 하는데 앞쪽 열의 캐릭터에게 몽롱함의 문장(おぼろげの紋章)을 장비시켜 직접공격을 피할 수 있게 한 다음 전체의 마법을 봉쇄하고 아이템으로 회복을 하면서 협력공격을 위주로 승부를 내면 쉽게 이길 수 있을 것이다. 하지만 이외의 방법도 얼마든지 있으니 나름대로의 공략법을 찾아보도록 하자.

숙적 루카와의 대결

슈는 이번 작전의 실패로 큰 충격이 받은 것 같다. 마을로 나가려고 하면 탈출해온 리드리를 만날 수 있다. 리드리는 어떤 인물의 도움이 있었다면서 슈에게 레온 실버버그의 전갈을 전해준다. 전갈의 내용은 오늘 밤 루카가 야습을 감행해 온다는 것이다. 적의 함정일 것이라는 우려도 있지만 슈는 레온의 의도를 파악했는지 출격을 요청한다.

출격을 결정하면 루카와 최후의 대결을 펼칠 크리스의 파티와 선봉이 될 파티, 그리고 크리스쪽으로 루카를 몰아넣을 파티를 각각 구성해야 한다. 다른 파티는 방어 위주가 되므로 크리스의 파티에 최강멤버를 넣도록 하자. 그날 밤 예상대로 루카가 야습을 감행한다. 레인보우군은 일행은 루카를 몰아넣기 위한 작전에 들어간다.

루카는 계속 도망치다가 결국 슈의 함정에 걸려들고 만다 하지만 루카는 최후의 발악을 하고 크리스와 1대1 대결을 벌인다. 루카는 이미 체력이 바닥나있기 때문에 계속 공격만 하면 쉽게 이길 수 있을 것이다. 결국 루카는 크리스의 손에 의해서 최후를 맞이하게 된다.

루카의 최후

모든 일은 죠이와 레온이 의도한 대로 이루어졌다. 리버스성 사람들은 승리의 기쁨에 도취되어 환호한다. 한편 죠이는 질과 정식으로 혼약을 맺는다. 이제 죠이는 하이랜드 왕국의 황통을 잇게 되는 것이다. 다음 날, 나나미는 이제 전란도 가라앉았으니 그동안 제대로 구경하지 못했던 사우스 윈도우와 쿠스쿠스에 가보자고 한다.

쿠스쿠스 (クスクスの街)

쿠스쿠스에서는 하이랜드에서 온 사자(使者)의 일때문에 온 마을이 야단법석이다. 선착장에 가보면 왕국에서 온 쿨간을 만날 수 있다. 그는 죠이가 황통을 잇게 되었다는 소식을 전하며 자신은 화의를 맺기 위해 찾아왔다고 한다. 그는 정식으로 화의를 신청하는 서장을 전달하고자 리버스성으로 동행을 청한다.

하이랜드에서 사자가?

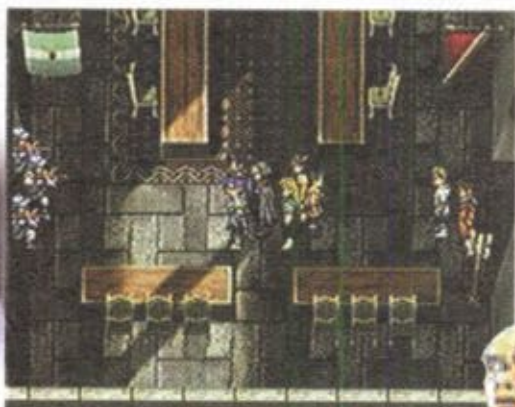
본거지(本據地)

리버스성에 돌아오면 쿨간과 함께 광장으로 가보자. 그는 새로운 황제 죠이・브라이트로부터의 서신을 전달한 다음 사라진다. 그 서신은 휴전조약을 맺기 위해 뮤즈로 출석해달라는 내용이다. 사람들은 함정일 수도 있다며 우려를 표명하지만 크리스와 테레즈는 평화를 되찾을 절호의 기회로 생각하고 뮤즈에 가기로 한다.

코로네(コロネの街)~뮤즈(ミューズ)

우선 리버스성의 선착장에서 배를 타고 코로네로 가자. 그곳에는

이미 연락이 되어 있어서 왕국군 병사들이 정중히 길을 내어준다. 뮤즈에 도착하면 죠스톤 언덕으로 올라가 보자. 병사들의 안내를 받으며 회의실로 들어간 일행. 그러나 회의 준비는 되어 있지 않고 어쩐지 분위기가 이상하다. 아니나다를까 죠이와 레온은 화의가 아닌 완전항복을 요구하는 것이다. 과거의 역사를 되돌아볼 때 약속에 의한 평화는 깨어지기 마련이었고 그때마다 많은 사람들이 피를 흘리며 죽어갔다. 그래서 죠이는 어떤 세력도 감히 넘볼 수 없는 절대적인 하나의 '힘'을 이루고 싶었던 것이다.

역시 함정이었나!?

그러나 그 순간 빅톨과 프릭이 나타나서 일행을 구해내고 피리카가 죠이에게 달려간다. 레온은 공격을 명하려고 하지만 죠이가 이를 제지한다. 피리카에게 그런 모습을 보여주고 싶지 않았던 것이다. 성문앞에 이르면 챠코가 문을 닫지 못하게 막으면서 기다리고 있다.

본거지(本據地)

리버스성에 도착하면 슈가 일행을 기다리고 있다. 프릭과 빅톨을 시켜 일행을 구출하고 피리카를 죠이에게 보낸 것은 모두 슈가 꾸민 일이었다. 방에 가서 나나미를 만난 뒤 성 입구 쪽으로 나가보면 코우유우라는 사람이 크리스를 찾고 있다. 그는 틴트 북쪽의 산채에 살고 있는 등룡산 삼형제의 막내인데 좀비들의 습격을 받아 형들이 위기에 처해있다고 한다. 크리스는 틴트로 가서 동맹도 청해볼 겸 코우유우를 따라 가보기로 한다.

레이크 웨스트(レイクウェスト)~용구의 마을(龍口の村)

일단 텔레포트로 레이크 웨스트로 이동한 다음 남쪽에 있는 용구의 마을로 향하자. 마을에 도착하면 북쪽의 국경을 지나 등룡산 삼형제의 산채쪽으로 가보자. 도중에 있는 갈림길에서 왼쪽은 틴트 방면이고 위쪽으로 올라가면 등룡산 삼형제의 산채가 나온다. 그러나 위쪽에서는 이미 코우유우의 형인 기짐이 다리를 끊은 다음 도망쳐 온다. 그의 말에 따르면 산채는 이미 불을 질러 버렸고 좀비의 군대는 틴트를 향하고 있다고 한다. 대화가 끝나면 틴트를 향해 출발하자.

좀비의 군대라면…

호구의 마을(虎口の村)~틴트(ティント市)

산의 통로를 지나가면 호구의 마을이 나온다. 틴트는 호구의 마을 북쪽에 위치해 있다. 틴트의 마을에 도착하면 우선 시청에 가서 시장 구스타프를 만나보자. 일행은 그에게 단도직입적으로 협력 의사를 타진한다. 그러자 그는 지금까지와는 달리 흔쾌히 협력할 것을 제의한다. 지금은 좀비 군대의 일도 해결해야 하고 또 전에는 레인보우군이 그렇게 성장할 줄은 생각도 하지 못했다는 것이다.

협력을 승낙하면 구스타프는 말로를 시켜서 일행을 숙소로 안내한다. 다음 날 시장실에 가보면 리드리와 크라우스가 군대를 이끌고 도착해 있다. 일행과 이야기를 나누고 있으면 구스타프의 딸 리리가 들어와 괴물이 나타났다고 한다. 밖으로 나가보면 역시 예상대로 네크로드가 좀비 병사들을 이끌고 와 있다. 그는 틴트를 자신이 지배하는 사자(死者)들의 왕국으로 만들겠다고 선전포고를 하고는 사라진다. 다시 시장실로 돌아와 보면 제스와 하우저가 들어온다. 제스는 아직도 크리스가 애너벨을 죽인 범인이라고 생각하고 있는 듯 강한 거부감을 표시한

운명을 예고하는 레크나트

다. 회의가 끝나면 방으로 돌아와 휴식을 취하자. 그날 밤 레크나트는 이제 곧 '빛나는 방패의 문장'과 '검은 칼날의 문장'이 맞서는 고통스런 운명이 다가올 것이라고 한다.

다음 날, 시장실에 가있으면 제스가 병사를 출격시킨다는 보고가 들어온다. 일행은 서둘러 광장으로 나가본다. 제스는 네크로드의 소재를 파악했다면서 출진을 강행한다. 크라우스는 무모한 작전인 줄은 알고 있지만 그들이 전멸당하는 것을 보고만 있을 수는 없다며 제스를 돕기로 한다. 출진이 끝나고 갱도 입구로 가보면 낙반이 일어나 인부들이 돌아오지 않는다고 한다. 갱도 안에는 역시 네크로드가 있었다. 그는 틴트로 연결되는 수많은 갱도 중 하나를 통해 이곳에 왔다고 한다.

네크로드
(ネクロード)

성진검도 없는 지금 그에게는 어떠한 공격이나 마법도 통하지 않는다. 계속 방어를 하면서 시간을 끌면 자동적으로 전투가 끝날 것이다.

일행이 예상외로 잘 버티자 그는 '*창백한 달의 저주(蒼き月の呪い)*'라는 마법을 사용한다. 하지만 다행히도 크리스는 손에 들고 있던 빛나는 방패의 문장 덕분에 저주에 걸리지 않는다. 그러나 갱도를 나와 보면 사람들이 모두 좀비로 변해 있는 것을 알 수 있다. 크리스는 문장의 힘을

빛나는 방패의 문장이 발동한다

과도하게 사용한 탓인지 기력을 잃고 쓰러져 버린다.

크롬(クロムの村)

크리스가 정신을 차린 곳은 틴트 남쪽의 크롬이라는 마을이었다. 마을을 나서려고 하면 뱀파이어 헌터 칸을 만날 수 있다. 그는 네크로드의 '혼(魂)'을 봉인하는 방법을 찾고 있는데 결계를 치고 그 안에서 성진검으로 네크로드의 몸을 쓰러뜨린다 해도 혼을 봉인하지 않으면 다시 재생할 염려가 있기 때문이라고 한다. 그런데 그의 혼을 봉인할 수 있는 능력을 가진 사람이 호구의 마을에 와 있다고 한다. 칸과 합류하여 호구의 마을로 가보자.

호구의 마을(虎口の村)

호구의 마을에서는 뱀파이어족의 장로인 시에라를 만날 수 있다. 칸은 그녀에게 사정을 설명하고 네크로드를 잡는데에 협력해줄 것을 부탁한다. 그러자 그녀는 실력을 확인해봐서 자신이 네크로드를 잡는데 방해가 되지 않을 정도라면 함께 가도 좋다고 한다.

선택문

1. 알았어
2. 잠깐 기다려

시에라
(シエラ)

그녀는 주로 뇌속성 마법을 사용하는데 해당 액세서리가 있으면 도움이 될 것이다. 그녀도 네크로드와 마찬가지로 뱀파이어이므로 파마계 문장이 효과적이다. 현 시점에서는 체력도 그리 높지 않은 편이므로 쉽게 무찌를 수 있을 것이다.

뱀파이어족의 장로 시에라

시에라에게 승리해서 그녀가 일행에 합류하면 크롬으로 돌아가자.

크롬(クロムの村)

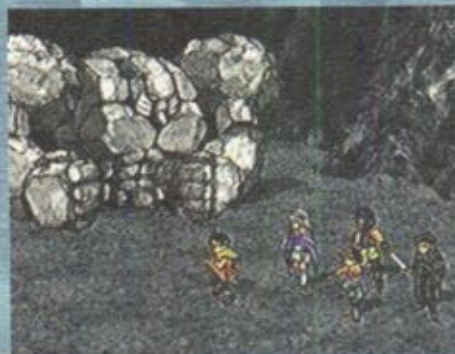
크롬의 여관으로 돌아온 일행은 일단 휴식을 취하기로 한다. 잠자리에 들기 전에 시에라에게 말을 걸어보면 그녀는 자신들 종족의 내력에 대해서 이야기해준다. 다음 날, 아래층에 내려가 보면 사람들이 심각한 표정으로 서있다. 구스타프의 딸 리리와 코우유우의 누나 로우엔이 네크로드에게 잡혀 있다는 것이다. 일행은 동쪽의 동굴을 통해 틴트에 잠입하기로 한다.

틴트의 지하갱도

이곳은 강적이 많이 출현하는데다가 길까지 복잡해서 진행하기가 매우 힘들 것이다. 동굴안을 돌아다니다 보면 대마법사 메이저스라는 사람이 있는데 현재로서는 동료가 되어주지 않는다. 그를 동료로 만들기 위해서는 다른 숙성들을 계속 동료로 삼아 리버스성에서 크리스의 방이 6층으로 올라간 시점에서 말을 걸어야 한다. 길이 끊어진 곳에

서는 바위를 밀어 사이에 끼워넣으면 지나갈 수 있다. 계속해서 진행하다 보면 스톤 고렘이 일행의 앞을 가로막는다.

스톤 고렘
(ストーンゴーレム)

이 게임의 마지막 보스를 제외한다면 가장 화끈한 보스 캐릭터라고 말할 수 있는 스톤 고렘. 대단히 높은 방어력과 체력을 지녔으며 전체 및 개별 공격 기술 또한 위력적이다. 특히 가슴에서 나오는 광선은 파티 전체에 200이상의 피해를 주므로 매우 치명적이다. 파마계와 소환계 등 공격력 높은 마법을 위주로 하여 공략하자. 문장을 가지고 있지 않은 캐릭터는 분노상태로 만들어 공격력을 높여주면 효과적이다

강적인 스톤 고렘

스톤 고렘을 쓰러뜨린 후 계속 길을 따라가면 틴트의 갱도 입구로 나오게 된다. 마을 맨 위쪽의 교회에 가보면 네크로드가 있을 것이다. 네크로드는 인질을 잡고 있어서인지 여전히 자신만만하다. 그러나 빅톨이 말을 걸어 시간을 끌고 있는 동안 칸이 결계를 쳐서 그를 가두어 두자 다급해진 네크로드는 달의 문장으로 결계를 파괴하려 한다. 하지만 이때 시에라가 나타나서 문장의 힘을 통제해 버린다. 달의 문장은 400년 전에 네크로드가 훔쳐간 것으로 원래 주인은 시에라였던 것이다. 생각지도 않은 위기에 빠진 네크로드는 최후의 발악을 한다.

네크로드
(ネクロード)

결계에 갇힌데다가 달의 문장도 사용할 수 없게 된 네크로드는 이제 이빨 빠진 호랑이나 다름없다. 기껏해야 박쥐로 변해서 피를 빠는 게 고작이다. 가끔씩 사용하는 뇌속성 공격이나 악령 공격에 대비해서 체력을 300이상으로 유지하고 있으면 된다. 그런 다음 가지고 있는 최강 마법을 있는 대로 퍼부어서 끝장을 내버리자.

네크로드와의 마지막 대결

싸움에 진 네크로드는 현신술로 달아나려고 하지만 결계 때문에 소용이 없다. 결국 네크로드는 성진검에 의해 완전한 최후를 맞는다. 마을 입구로 내려가 보면 사람들이 모두 돌아와 있다. 등룡산 삼형제는 물론 제스와 하우저도 마음을 고쳐먹고 레인보우군의 일원이 되기로 한다.

본거지(本據地)

슈에게 가보면 이미 틴트쪽에서 정식으로 협력 의사를 밝혀왔으며 제스가 모은 뮤즈와 그린힐의 병사를 합해 7천명가량의 병력이 추가되었다는 사실을 알려준다. 이제 레인보우군도 왕국군과 대등하게 겨룰 수 있을 정도의 전력이 갖추어진 것이다. 정보에 의하면 왕국군은 뮤즈에 병력을 집결시키고 있다고 한다. 따라서 슈는 지금이 그린힐을 탈환할 좋은 기회라 생각하고 이쪽

에서 먼저 군사를 보내자고 한다. 그날 밤, 성을 돌아다니면서 사람들의 이야기를 듣고 방으로 와보면 루시아라는 여자가 크리스의 목숨을 노리고 공격해온다.

루시아
(ルシア)

루시아는 특별히 강력한 마법도 없고 계속 채찍 공격만을 가해온다. 하지만 이번 전투는 크리스 혼자서 감당해야 하므로 현재 레벨이 충분하지 않다면 고전을 면치 못할 것이다. 우선 가지고 있는 최강 마법을 모두 사용한 뒤 체력을 회복하면서 직접공격으로 대응하자.

채찍을 사용하는 루시아

다음 날, 슈에게 가면 브리핑이 시작된다. 이번 작전은 하우저, 빅톨, 프릭이 뮤즈와 그린힐 국경지대로 출진하여 뮤즈방면의 왕국군을 막고 있는 동안 키바 장군과 크라우스가 그린힐을 공략한다는 내용이다. 출진을 명하면 어느 쪽에서 함께 싸울 것인지를 물어온다.

어느 쪽 전투를 주관해도 상관없지만 여기서는 빅톨쪽으로 가기로 하겠다.

그린힐(グリンヒル市)

전쟁 이벤트, 그린힐 탈환작전

레인보우군이 국경지대에 가 있으면 잠시 후 왕국군이 나타난다. 처음에는 우리쪽 병력이 우세하지만 도중에 시드의 원군이 나타나므로 주의하자. 시드의 부대가 나타나고 조금 있으면 죠이의 부대는 먼저 퇴각한다. 이것을 신호로 쿨간의 부대가 뒤를 이어 나타난다. 어느 정도 피해를 입히면 시드의 부대도 철수하고 다시 몇 턴이 지나면 쿨간의 부대도 퇴각한다. 결국 적들이 모두 퇴각할 때까지 버티기만 하면 우리편이 승리하게 된다.

어쩐지 분위기가 이상하다

한편 그린힐 쪽은 견고한 성문 때문에 쉽사리 공략하지 못하고 있다. 따라서 일행은 비밀통로로 소수의 인원만을 침투시켜 성문을 여는 방법을 쓰기로 한다. 파티를 구성한 후 테레즈의 안내에 따라 통로를 따라가자. 계속 진행하다 보면 기다리고 있던 루시아와의 전투가 시작된다.

루시아 (ルシア)

루시아는 지난 번보다는 좀더 위력적인 문장공격을 가해오지만 이번에는 우리쪽도 6명이므로 여유있게 대적이 가능할 것이다. 루시아는 문장만 없으면 보통 조무래기 캐릭터나 마찬가지이므로 모든 마법을 봉쇄하고 직접공격으로 승부하자.

통로를 계속 따라가면 테레즈의 은신처였던 오두막을 지나 그린힐의 학교로 나오게 된다. 성문을 열기 위해 마을 쪽으로 내려가면 유바가 본드래곤을 불러낸다.

본드래곤 (ボーンドラゴン)

아주 골치 아픈 상대이다. 본드래곤은 직접공격으로 우리편을 하나씩 날카로운 이빨로 물어뜯는데 한번에 300이상씩 대미지를 입으므로 몽롱함의 문장이 없다면 앞쪽 열의 캐릭터들은 죽음을 각오해야 할 것이다. 또한 체력이 대단히 높으므로 지구전이 될 가능성이 높다. 파마계와 풍속성 문장을 위주로 하여 공격하고 체력을 계속 300이상으로 유지하자.

무시무시한 모습의 본드래곤

일행이 본드래곤을 물리치자 왕국군은 하나둘씩 도망치기 시작하고 그린힐은 자동적으로 레인보우군에게 넘어온다. 이때 리버스성에서 회군하라는 급전이 오고 일행은 일부병력만을 남긴 채 서둘러서 리버스성으로 돌아가기로 한다.

본거지(本據地)

슈에게 가보면 마틸다 기사단이 왕국군에게 완전히 항복했다는 소식을 듣게 된다. 왕국군은 그린힐 쪽에 장군들과 일부 군사만을 미끼로 보낸 뒤 군사 레온이 전군의 2/3를 이끌고 마틸다 기사단령을 공략했다고 한다. 그것은 기사단의 자치권을 인정하는 대신 왕국군에 군사협력을 약속하는 형태이지만 실질적으로는 항복이나 다름없었다.

기사단이 항복을!?

애플은 왕국군이 원정으로 지쳐있는 지금 뮤즈를 공략해 보자고 한다.

선택문

1. 좀 더 생각할 시간을…
2. 슈씨의 생각은?
3. 알았다. 뮤즈로 가자

뮤즈 공략을 승낙하면 일행은 일단 이번 작전의 거점이 되는 그린힐로 이동한다.

그린힐(グリンヒル市)~뮤즈(ミューズ市)

그린힐에는 본래 군대가 없었던 탓에 일행은 기숙사를 숙소로 사용하기로 한다. 기숙사에서 나오다 보면 루시아가 학교 건물로 들어가는 것이 보인다. 일행은 그녀를 쫓아 비밀통로를 열고 따라 들어간다. 놀랍게도 그곳에는 죠이가 기다리고 있다. 죠이는 크리스에게 다시 한번 레인보우군의 리더를 그만둘 것을 권한다. 하지만 각기 한 나라의 황제와 레인보우군의 리더라는 이름의 운명을 지고 있는 두사람에게 있어 그 행로를 벗어나는 일은 이미 불가능한 일이었다. 죠이가 돌아간 뒤 기숙사의 애플에게 가보면 모든 준비가 끝났으니 언제든지 출진 명령만 내려달라고 한다.

전쟁 이벤트, 뮤즈 탈환작전

왕국측에서는 루시아의 부대가 선봉에 나선다. 그들과 접전을 벌이고 있으면 죠이의 본대는 모두 퇴각해버린다. 카라야족의 족장 루시아는 자신들이 시간벌기용으로 이용된다는 것을 알고 있으면서도 끝까지 항전을 계속한다. 이번 작전은 우리편의 전력이 압도적이므로 큰 피해없이 제압이 가능할 것이다.

이유없이 퇴각하는 적을 볼 때 왠지 의심스럽기는 하지만 일행은 일단 뮤즈에 들어가 보기로 한다. 파티를 구성한 뒤 시내로 들어가 보자. 시청사 안에서 골드 울프가 나타나 일행을 습격한다.

골드 울프 (ゴールドウルフ)

골드울프는 문장공격보다도 달려들어서 이빨로 물어뜯는 직접공격이 더 무서운 녀석이다. 한번 물리면 거의 사망이므로 반드시 몽롱함의 문장을 장비하자. 다행히 체력은 그리 높지 않으므로 파마, 소환 등의 강력한 공격문장을 연속적으로 사용하면 2, 3턴안에 끝낼 수 있을 것이다.

날카로운 이빨이 무기인 골드울프

청사안에서 골드 울프를 쓰러뜨리면 밖에서 비명소리가 들린다. 밖으로 나와 보면 시내에는 이미 골드 울프가 쫙 깔려 있다. 이들에게 접근하면 전투가 시작되므로 곧바로 뮤즈를 빠져나가도록 하자. 루크의 말에 따르면 이들은 하르모니아 신성국에서 전해진 '수의 문장(獸の紋章)'을 이용해서 만든 것이라고 한다. 과거 루카·브라이트는 이 '수의 문장'을 각성시키기 위해 유민들을 잡아다가 제물로 썼던 것이다. 왕국군은 레인보우군을 뮤즈에 몰아 넣은 채 포위망을 좁혀오지만 애플의 현명한 판단으로 일행은 무사히 리버스 성으로 돌아온다.

본거지(本據地)

성에 도착한 일행은 일단 휴식을 취하기로 한다. 크리스는 슈의 방앞에서 키바와 슈의 대화를 엿듣는다. 다음 전투는 진정한 의미에서 승부를 결정짓는 싸움이 되기 때문에 이쪽에서는 한가지 도박을 할 수밖에 없다. 마틸다 기사단이 항복을 했다고는 하지만 불안정한 상태이기 때문에 왕국군은 그곳에 주둔하고 있는 군을 철수시키지 못하고 있다. 그러나 키바장군이 1개 군단을 이끌고 적진 깊숙이에 있는 전 용병대의 요새를 공격하면 왕국군은 미끼인줄 알면서도 어쩔 수 없이 병력을 파견할 수밖에 없을 것이라고 한다. 용병대의 요새는 위치상 하이랜드 본국에서 매우 가까운 곳에 있기 때문이다. 키바는 죽음을 각오하고 의연하게 슈의 제안을 받아들인다.

마지막 임무를 받는 키바

다음 날, 슈에게 말을 걸면 이제 결단을 내려달라고 한다.

크리스가 결단을 내리면 슈는 모두를 광장에 불러모은 다음 작전을 설명한다. 왕국군은 마틸다 기사단을 수중에 넣어 그 군세는 현재 5만 5천. 그에 비해 우리군은 2만 5천가량이다. 이에 아군은 군대를 둘로 나누어 한쪽은 뮤즈의 동쪽으로 보내고 나머지는 마틸다 기사단령으로 진격한다. 왕국군은 요지를 사수하기 위해 군대의 절반가량을 뮤

즈 동쪽으로 보낸다. 그러면 기사단령에 남는 것은 2만 2천정도. 완전히 도박이나 다름없지만 리버스성의 동료들은 모두 크리스에게 힘을 빌려주기로 결의한다. 다음 날, 성 입구쪽에서는 키바 장군이 먼저 병사들을 이끌고 출발하고 있다. 키바 장군이 떠나면 광장으로 가서 출진 명령을 내리자.

마틸다 기사단령 (マチルダ騎士團領)

전쟁 이벤트 마틸다 기사단령 양동작전

기사단쪽은 그다지 적극적으로 공격해 오지 않으므로 전투가 시작되면 왕국군 쪽으로 최대한 깊이 전진해서 들어가자. 양측의 전력은 거의 대등하므로 대적하는데 큰 무리는 없을 것이다. 몇 턴이 지나면 배후에서 물간의 별동대가 나타난다. 하지만 거리를 만들어 두었다면 시간적 여유가 있을 것이다. 조금만 버티고 있으면 왕국군의 배후에서 우리편 원군이 나타난다. 그러자 승리에 집착해서 함정에 걸릴 필요가 없다고 판단한 죠이는 군대를 모두 철수시킨다.

앗! 저 부대는?

일단 왕국군을 물리친 레인보우군. 그런데 나중에 나타났던 원군은 알고 보니 바바라와 레오나가 이끈 가짜 부대였다. 적의 눈을 속이기 위해 슈가 계책을 쓴 것이다. 일행은 그린힐로 돌아가 전열을 재정비하기로 한다.

그린힐 (グリンヒル市)

기숙사에서 슈는 록액스성을 함락시킬 계책을 설명한다. 우선 리드리, 하우저, 테레즈가 각각 부대를 이끌고 적군을 가능한 멀리 유인해낸다. 그 다음은 크리스가 소수의 병력으로 록액스성에 잠입해서 성의 최상층에 걸려있는 깃발을 태워버리고 동맹군의 깃발을 올린다. 기사단으로 구성된 부대는 자신들의 거점이 함락된 것으로 알고 전의를 상실한다. 그러면 우리 편 전력이 왕국군을 상회하게 된다는 것이다. 물론 록액스성쪽이 실패하면 유인부대는 궤멸당하지만 현재로서는 여기에 희망을 걸어볼 수밖에 없는 상황이다. 설명이 끝나면 잠입 멤버를 결정하고 출진 명령을 내리자.

록액스성 (ロックアックス城)

성에 들어가면 아이템을 적당히 입수하면서 계속해서 위로 올라가자. 최상층부에 다다르면 크리스와 나나미가 깃발을 거는 역할을 맡고 나머지는 적의 추격을 막기로 한다. 계속해서 가다보면 죠이가 일행의 앞을 가로막는다.

나나미 : 휴우, 어떻게 여기까지 오긴 왔네. 이제 조금만 더 힘내자!!!
죠이 : 어디로 가고 있는 거지, 크리스?
나나미 : 죠이!!
죠이 : 크리스, 나나미…. 무엇을 노리고 있는지는 모르겠지만 여기서 더 이상은 보내줄 수 없어.

죠이가 칼을 뽑는다.

나나미 : 죠, 죠이!! 안돼!! 그러지마!!

선택문

1. 싸울 수밖에 없는 건가…
2. 너와 싸우고 싶지 않아

나나미 : 그래!! 어째서!? 어째서지??? 왜, 크리스와 죠이가 싸우는 거야!!??
죠이 : 운명이었어…. 아마, 그게 정답일거야…. 크리스, 너에게는 너를 따르는 많은 사람들이 있어. 레인보우군에 있어 너는 희망 그 자체겠지…. 그리고, 내게도…. 나를 필요로 하는 사람들이 있어. 나를 믿어 주었던 사람들이 있어.
나나미 : 싫어, 안돼, 그래선 안된다구!! 운명따윈 믿지 않아!! 겐카쿠 할아버지도 그랬어!! 그런 건 전부 엉터리라고!! 그런 게… 하이랜드와 레인보우군이 싸우는 이유라니…. 크리스와 죠이가 싸우는 이유라니….
죠이 : …이곳은, 이 땅은… 도시동맹과 하이랜드가 양립하기에는 너무 좁았던 거야…. 그것이 수많은 싸움과 슬픔을 만들어낸 거야. 죠스톤 언덕에서 도시동맹의 회의를 보았던 그때 내 마음속에서는 커다란 의문이 생겼어…. 서로 어깨를 의지하고 어떻게든 모여 만들어진 도시동맹내에서조차 분쟁, 질투, 반목이 소용돌이치고 있어. 나는 이 땅에 하나의 커다란 나라를 세우겠어…. 왕국군이나 도시동맹이나 상관없어. 강력하고 거대한 힘을 가진 하나의 나라만이 이 땅에서 싸움을 없애는 길이야….

죠이 : 얘기는 끝났다. 나는 결판을 지을 뿐….

죠이는 칼을 겨누고 크리스에게 다가간다. 그 순간 나나미가 적의 화살에 맞아서 쓰러진다.

앗! 실패…!!

골드
(ゴールド)

골드는 그리 강한 편은 아니지만 파티가 크리스와 죠이 2명뿐이므로 먼저 옆에 있는 병사들을 해치우도록 하자. 골드는 주로 지(地)속성의 문장을 사용하는데 현시점에서는 위력은 그리 치명적이지 않으므로 회복은 신경쓰지 않아도 될 것이다. 하지만 방어력은 상당히 강하므로 강력한 단체(單體)공격 마법으로 승부를 내자.

골드의 지진 공격

골드를 쓰러뜨리고 나면 죠이는 그 자리를 떠난다. 잠시 후 슈와 병사들이 도착하면 서둘러 깃발을 바꾸도록 한다.

불타오르는 깃발

한편 전장에서는 동맹의 깃발이 오르는 것을 본 기사단이 전의를 상실하고 죠이는 왕국군을 철수시킨다.

본거지(本據地)

본거지에서는 호우안이 나나미를 치료하고 사람들은 모두 걱정스런 표정으로 방앞에 모여 있다. 하지만 결국 나나미는 숨을 거두고 만다.

나나미가 죽다니!!

다음 날 광장에 있는 슈에게 말을 걸어보면 그는 지금이야말로 모든 싸움의 근원을 제거할 절호의 기회라면서 하이랜드 침공을 명령해 달라고 한다.

승낙을 하고 문을 나서면 크리스가 갑자기 쓰러진다. 한편 하이랜드 왕국에서는 결전을 앞두고 죠이가 병사들의 전의를 북돋운다. 크리스는 밤이 되어서야 가까스로 정신을 차린다. 잠자리에 들기 전에 슈의 방에 가보면 애플과 슈의 대화를 엿듣게 된다. 슈는 방을 나서려던 애플에게 책상에 있는 3장의 카드 중 하나를 집어보라고 한다. 카드의 글자는 화(火)였다. 다음날 아침 광장에 가보면 지금까지 얻은 108숙성의 동료들이 모두 모여 있다. 출진을 명하면 사람들은 모두 승리를 다짐한다.

전(前) 용병대의 요새

크리스 일행이 진군하는 중에 프릭으로부터 전방에 왕국군이 출현했다는 보고가 들어온다. 이에 슈는 크리스와 하우저의 부대를 양측면에 매복시킨다. 그리고 빅톨에게 무언가를 부탁한 뒤 자신도 군대를 인솔해 나간다.

전쟁 이벤트, 화공(火攻)작전

이번 이벤트는 그냥 구경만 하고 있으면 된다. 레온은 슈의 작전을 파악해 보려고 하지만 오히려 그의 작전에 말려들게 된다. 레온의 부대가 슈의 부대를 치기 위해 숲속으로 깊이 진격하자 예정대로 대기하고 있던 빅톨이 불을 지르고 매복부대가 적을 포위한다.

슈와 레온은 불타는 숲속에서 만나서 대화를 나눈다.

레온: 오래간만이군 슈. 얼굴이나 제대로 본 게 몇 년만이지?

슈: 잊었네. 퍽이나 오래된 일이라서 말이야.

레온: 어린 것이…. 너 같은 남자가 어째서 이런 하책을 쓴 거지? 스스로 목숨을 걸다니….

슈: 제대로 된 방법은 모두 그쪽한테 간파당하니까.

레온: 그것 때문만은… 아니겠지….

슈: 뭐 그렇긴 하지…. 목숨을 건다는 따위의 시덥잖은 일도 경우에 따라 해볼 가치가 있다. 그것을 가르쳐 준 여자가 있어… 대충 그렇게 된 거야.

레온: 시시하군… 겨우 그런 일로…. 잘 들어라. 역사는 저절로 흘러가는 게 아니야. 때에 따라서는 사람의 손을 빌려 움직여줄 필요가 있다. 보다 나은 역사를 위해 때로는 작은 불행을 낳는 경우도 있다. 하지만 그것을 두려워하는 것

은 쓸데없는 알….

슈: 그래서 적월제국이 멸망하는데 손을 빌려주고…. 지금, 하이랜드에 몸담고 있다는 건가?

레온: 이 땅에는 하이랜드의 강력한 지배만이 진정 필요하다. 정말이지… 너도 그렇다!! 재능을 가지고 있으면서 쓸데없는 정에 얽매여 움직이고 있어. 내가 보기에는 쓰레기 그 자체다!!

슈: 나는 신이 되고 싶은 생각은 없어!!! 더욱이 그런 행세를 할 생각 따위!!!

두사람은 싸움의 종식이라는 같은 목적을 가지고 있지만 서로 다른 방향에 서서 싸우고 있는 것이다.

두 군사(軍師)의 만남

사람들은 슈를 걱정하지만 그는 무사히 일행에게 돌아온다. 슈는 곧바로 루루노이에 성을 공략하라는 지시를 내리고 앞으로의 일을 애플에게 맡긴 뒤 자신은 잠시 싸움을 쉬겠다고 한다.

뮤즈 / 하이랜드 관소
(ミューズ/ハイランドの關所)

일행은 이곳에서 잠시 휴식을 취한 뒤 루루노이를 침공하기로 한다. 이제 성에 들어가면 다시는 나올 수 없으므로 모든 준비를 철저히 해두도록 하자. 준비가 되면 애플에게 말을 건다.

전쟁 이벤트 루루노이에 침투작전

이번 작전의 목적은 성내에 병력을 진입시키는 것이므로 적을 전멸시킬 필요는 없다. 먼저 화염창으로 전열에 있는 루시아의 부대에 타격을 입힌 후 성 앞쪽으로 기병부대를 전진배치시키자. 그러다가 성을 막고 있던 부대가 하나라도 사라지면 재빨리 부대를 성안으로 들여보내자.

하나의 부대만 진입시키면 된다

황도 루루노이에
(皇都ルルノイエ)

루루노이에의 진입에 성공한 일행. 이제 최강의 멤버로 파티를 구성한 후 성안으로 들어가자. 성안에서는 루시아가 일행을 기다리고 있다.

루시아
(ルシア)

루루노이에 성에서 만나게 되는 첫 번째 중간보스이다. 현재 최강의 멤버라면 여유있게 공략이 가능할 것이다. 이후의 전투에 대비해서 문장을 아껴야 하므로 마법을 모두 봉쇄한 후 직접공격과 아이템으로 승부를 내자

싸움에 진 루시아는 최후의 발악을 하려다가 테레즈의 말에 감화되어 일행에게 순순히 길을 내어준다. 병사들을 해치우면서 계속 올라가다 보면 겐카쿠의 친구이자 전쟁 영웅이었던 한이 나타난다.

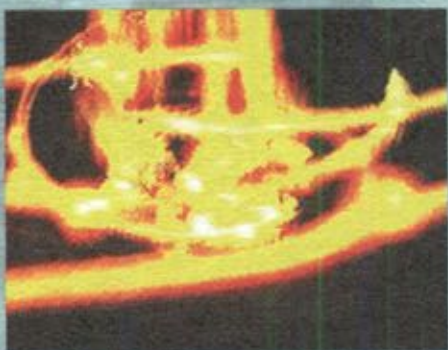
한
(ハーン)

한은 크리스 혼자서 1대1대결로 쓰러뜨려야 한다. 방어는 거의 소용이 없으므로 공격이나 돌격을 선택하도록 하자. 한이 '내 검의 오의…(我が劍の奥義…)'라는 말을 하면 반드시 돌격을 해오므로 이쪽도 돌격(すてみのこうげき)을 선택하자. 다른 말을 할 때는 전부 공격(こうげき)을 선택하면 된다.

숙명의 대결

한을 쓰러뜨리고 계속해서 올라가다 보면 이제까지 전장에서 수없이 싸워왔던 쿨간과 시드가 일행의 앞을 가로막는다.

쿨간/시드
(クルガン/シード)

이들은 체력이 매우 높기 때문에 단번에 승부를 내기는 어려울 것이다. 하지만 그들의 전체공격 마법에 의한 피해가 더 크므로 모든 마법을 봉쇄한 뒤 앞쪽 열의 캐릭터에게 몽롱함의 문장을 장비하여 직접공격을 피하면서 소모전으로 나가면 아이템 몇 개로 해결이 가능하다.

시드는 화속성 마법을 사용한다

일행은 끝까지 자신의 나라에 도리를 다한 두 장수를 뒤로 하고 갈 길을 재촉한다. 한편 죠이는 자신의 운명이 다했음을 직감하고 피리카에게 작별인사를 한 뒤 아내 질에게 피리카를 데리고 멀리 떠나줄 것을 부탁한다.

이제 두 번 다시 만날 수 없어

일행이 당도한 곳에는 하이랜드 왕국 군사 레온·실버버그가 기다리고 있었다.

레온 : 크리스… 내… 본의는 아니었지만…. 여기까지 온 것. 승리를 얻은 것은 솔직히 칭찬해 주기로 하지. 자, 이것이 마지막이다…. 루카·브라이트가 남긴 증오의 화신, '수의 문장(獸の紋章)'이 여기 있다. 뮤즈 시민들의 피를 흡수하여 피에 굶주린 파괴의 화신, 그것을 봉인하고 있는 것도 이미 한계에 다다랐다…. 이 짐승을, 이 땅에 풀어놓는다면 모든 것은 무(無)로 돌아가게 된다. 그것이 루카·브라이트의 바램이었다. 하이랜드를 쓰러뜨리기 위한… 최후의 시련이다…. 극복해 보일 수 있겠나, 크리스?

레온이 문장에 피를 떨어뜨리자 '수의 문장'의 화신이 해방되어 나타난다.

일행이 수의 문장을 소멸시키자, 잠시 후 성

수의 문장의 각성

수의 문장
(獸の紋章)

늑대의 형상을 한 문장의 화신은 가운데의 문장과 두 개의 머리와 앙다리로 구성되어 있다. 문장의 화신은 직접공격이 없는 대신 엄청나게 강력한 마법을 구사한다. 아무리 최강의 멤버라 해도 쉴새없이 회복을 시켜야 할 것이다. 다리는 죽이지 않아도 상관없으므로 먼저 가운데의 문장을 파괴한 뒤 머리를 하나씩 집중공격하자. 파티 전체에게 마법내성 강화를 걸어두면 조금 수월할 것이다. 마법은 전체 공격용보다는 강력한 단체(單體)공격용을 사용하는 것이 효과적이다. 레벨 40이상의 문장이 2개 이상 있다면 조합문장 공격이 가능하므로 잘 활용하도록 하자. 레벨이 80 이상 된다면 정공법으로도 무리없이 공략이 가능할 것이다.

가공할 마법공격

이 무너지기 시작한다. 성에 들어갔던 일행은 무사히 탈출에 성공하고 기다리던 사람들은 기쁨의 환호를 외친다.

본거지(本據地)

다음날 아침, 광장으로 가보면 도시동맹의 각 지도자들이 전부 모여 있다. 그들은 크리스에게 모든 동맹을 하나로 통일한 레인보우국을 세우고 신생국의 지도자가 되어줄 것을 청한다. 슈의 제안에 의해 도시들간의 합의는 이미 이루어졌다고 한다.

크리스가 승낙을 하면 슈가 레인보우국의 탄생을 선언한다. 하이랜드의 소년병 크리스는 이제 왕국과 동맹을 통일한 레인보우국의 새로운 지도자가 된 것이다.

선택문

1. 알겠습니다
2. ……
3. 그건 안됩니다

레인보우국의 탄생

사우전드 암즈

장르	RPG
제작사	아틀라스
발매일	12월 17일
발매가	6,800엔

대책 없이 재미있는 롤플레잉 게임

사우전드 암즈

이번에 아틀라스사가 출시한 작품은 바로 「사우전드 암즈(サウザンドアームズ)」이다. 기존의 RPG와는 사뭇 다른 느낌을 줄 수 있는 '애니메이션 배틀' 이라는 것이 있으며, 또한 중간에 나오는 애니메이션 이벤트는 플레이어들을 즐겁게 하기에는 너무나도 충분한 요소이다. 이제 주인공 '마이스(マイス)' 와 함께 새로운 여행을 떠나보도록 하자!!

● 조작 요령

필드 화면

버튼	기능
방향키	필드의 이동
○버튼	사람과의 대화, 아이템 습득. 건물 내부로 이동, 랑그드 내부로 이동.
×버튼	(누른 채로 방향키 사용)빠르게 이동
□버튼	간략 지도 보기(마을과 필드만 가능. 던전 및 건물 내부에서는 불가)
△버튼	메뉴 항목 불러오기
SELECT버튼	(지도상에서)주인공(마이스)의 위치 표시
START버튼	게임 일시정지(상황에 따라서는 일시정지가 안 되는 때도 있다)
L1버튼	(마이스를 중심으로)시계방향으로 시야 회전
R1버튼	(마이스를 중심으로)반 시계방향으로 시야 회전

메뉴 화면

버튼	기능
방향키	메뉴 항목의 이동
○버튼	선택
×버튼	취소
□버튼	사용 안 함
△버튼	사용 안 함

전투 화면

버튼	기능
방향키	(전투 화면의)메뉴 항목의 이동
○버튼	선택 및 (전방 캐릭터의)행동 개시
×버튼	선택 취소 및 (전방 캐릭터의)행동 취소
□버튼	(후방 캐릭터의)행동 취소
△버튼	(후방 캐릭터의)행동 개시

등장인물 소개

소디나 · 돈후리드
(ソディナ・ドーンフリード)

오빠인 쟈빌과 단 둘이 살고 있다. 쟈빌 역시 정령단치사로서 그 솜씨가 일품이며, 소디나는 그의 보조를 해주고 있었다. 마을 앞에서 건달들에게 공격당하던 때에 마이스가 와서 구해주게 되는데…

마이스 · 트라이암프
(マイス・トライアンプ)

이 게임의 주인공. 마이스의 집안은 대대로 '정령단치사(대장장이)'라는 직업으로 칸트의 마을을 다스리고 있었다. 또한 대대로 여자를 밝히는 것을 가훈으로 삼고 있는 집안이다. 그러나 어느 날, 검은 군단의 습격으로 마을이 파괴되어, 마이스는 떠돌이 생활을 하게 된다

므자 · 그리포드
(ムーザ・グリフォード)

마이스의 옛 친구이며, 지금은 대륙의 서쪽 요새를 지키는 장군. 예쁜 여자와 만나면 몸이 굳어버리는 특이한 체질을 갖고 있다. 후에 마이스와 행동을 같이 하게 되며, 위나에게 호감을 갖는 것 같은데…

소우시 · 마호로바
(ソウシ・マホロバ)

마이스와 호각을 이룰 정도로 여자 밝힘증이 강한 남자. 일본의 옛 사무라이를 연상케 한다. 칼을 쓰는 솜씨가 상당하며, 자신의 마을이 파괴됨에 따라 마이스와 함께 검은 군단을 무찌르는 여행에 동행한다

위나 · 글러플
(ウイナ・グラップル)

'랑그드'의 족장의 딸. 성격이 활달하고 싸움도 일품이다. 아버지와의 연습 중 아버지의 칼을 부러뜨리는데 마이스가 이를 고쳐주게 되고, 같이 동행하게 된다

카이린 · 넬페
(カイリーン・ネルフェ)

본래 착한 소녀였는데, 나쁜 사람에게 속아서 인생을 망쳐버린 불쌍한 소녀. 지금은 도둑질을 하며 산다. 그러나, 마이스 일행의 착한 마음에 감동되어 같이 동행할 것을 결심한다

스토리 공략

프롤로그

처음 게임이 시작되면 허허벌판을 주인공인 마이스가 칼을 지팡이 삼아서 걷고 있다. 길을 걸으면 지나가는 마을 사람들의 이야기를 들으며, 며칠 전의 일을 회상하게 되는데….

▶ 마이스의 회상 ◀
몇 주전 칸트의 트라이암프 저택

여기는 마이스가 회상하는 장면이다. 그런데, 재미있게도 이 프롤로그에서부터 게임을 조종할 수 있다(물론 줄거리를 바꿀 수는 없지만…). 시작되는 곳은 마이스의 집이며, 문 앞에 있는 집사와의 대화로 부터 시작된다. 집사의 말로는 아버지(클리프 · 트라이암프)가 부른다며 빨리 아버지께 가보라고 한다. 집안 내부의 하녀들에게 말을 걸어도 아버지께서 부르신다는 말을 할뿐이다. 아버지는 1층의 대장간에 있다(입구의 좌측 복도). 우선은 집안 곳곳에 있는 '정령의 원소(精靈の素)'를 찾아서 MP를 좀 보충한 후에 아버지를 만나러 가자. 참고로, 2층 오른쪽 방에 들어가면 책상 위에 책이 있는데, 이 책을 읽게 되면 화면에 그 내용이 나온다. 내용은 집안의 가훈에 대한 이야기이나, 공략에는 지장이 없으므로 여기서는 생략하기로 하겠다.

길거리를 방황하는 마이스

집안에 있는 MP를 찾자!!

MEMO

처음에 집사와 대화한 후, 화면 위쪽의 방으로 들어가면 어느 샌가 집사가 그곳으로 와 있다. 신기한 마음에 다시 말을 걸면 선택문이 나오는데, 위의 말은 '아까 현관에 있지 않았어요?'이고 아래의 말은 '날 누구라고 생각하는 거예요!'이다. 이 게임에서 선택문은 자주 등장을 하게 되는데, 스토리 진행상에는 아무런 영향을 미치지 않는다. 단지, 그 때 그 때의 상황을 재미있게 하기 위해 선택문이 있을 뿐이니, 굳이 일본어를 알지 못해도 진행에는 차질이 없다.

선택문. 스토리에 영향을 미치지 않으므로 아무거나 선택하자

애니메이션 이벤트

클리프 : 후훗, 완성됐군~.
여자 : 멋져요~, 클리프님~.
마이스 : 아버지, 뭐하고 계신 거예요? 적이 근처에까지 와있다면서요. 이러고 있어도 되는 거예요?
클리프 : 그러니까 이렇게 멋진 아가씨와 함께 강한 검을 만들고있지 않느냐.
마이스 : 그야 우리 가문은 정령단치사이지만…. 그렇다고, 지금은 예쁜 아가

씨하고 같이 놀고 있을 때가 아니잖아요. 조금 더 영주님답게 무기를 모은다던가, 병사들을 모은다던가, 할 일은 많은 거 아니에요?

클리프 : 후하하하하! 어느 새 말 좀 하게 되었구나, 마이스. 역시 내 아들답다.

마이스 : 그렇게 웃고 계실 때가 아니잖아요~, 정말!!

클리프 : 나도 각오는 하고 있다! 몇 주 전부터 '트랏드갈드'를 공격하고 있는 의문의 검은 군단. 목적은 알 수 없으나, 내가 다스리는 '칸트'에까지 공격을 하려고 하고 있다. 마이스, 너도 각오를 단단히 하거라!

마이스 : 헤에~, 하도 바람을 피우셔서 어머니까지 집을 나가셨는데, 이제서야 정신을 차리신 거예요? 좋아요! 그럼, 저도!!

선택문

A : 정령단치사로서 힘껏 싸워야지!

B : 여자아이들에게 멋있는 모습을 보여줘야지!

클리프 : 후하하하하! 그래, 그래. 역시 내 아들답다. 내가 힘들게 키운 보람이 있군. 하지만, 너의 그런 각오는 필요가 없다. 땅보다는 내 목숨이…, 아니! 주민들의 목숨이 소중하지. 그것을 지키지 않으면 어떡하겠느냐! 무엇보다도 여기서 죽어버리면 색의 길을 누릴 수도 없으니까 말이야. 하하하하!! 주민들에게는 피난하도록 명령을 내렸다. 너도 빨리 준비를 하거라.

마이스의 아버지. 여자와 팔짱끼고 설교를 해도 효과가…

지나가던 어떤 사람이 마이스에게 피난민들이 모두 무사하다는 말을 해준다. 그 말을 들은 마이스는 다행이라고 생각하면서, 어떤 여자아이를 떠올리는데….

▶ 마이스의 회상 ◀
며칠전 칸트의 마을

굉장한 폭음과 비명이 들릴 것이다. 이미 집안에는 MP가 없으므로, 아래쪽으로 내려가자. 마이스가 이동함에 따라서 맵이 회전을 하므로 조종이 조금 어려울 지도 모르나, L1버튼과 R1버튼을 효과적으로 이용하면 마이스를 자유롭게 움직일 수 있을 것이다. 아래로 내려가면 마이스가 어떤 여자아이를 보게 되는데, 이 때부터 자동적으로 이벤트가 시작된다.

마을에서 여자아이에게 반한 마이스

애니메이션 이벤트

마이스 : 정말 예쁜 여자가 있잖아!

선택문

A : 귀여운 여자아이는 즉시 GET!!

B : 트라이암프 가훈 제 11조!!

마이스 : (트라이암프 가훈 제 11조. 귀여운 여자아이는 넓은 가슴으로 꼭 안아줄 것!) 자, 이제 괜찮아. 내 넓은 가슴에 뛰어들어와!

이 때, 마을 사람들이 마이스에게 달려온다.

마이스 : 자, 잠깐만, 잠깐만! 그렇게 한

꺼번에 달려들면~, 으아아악~!!

마을사람들과 부딪친 충격으로 쓰러진 마이스. 그가 일어났을 때에는 사람들은 이미 모두 피난을 간 뒤였다. 홀로 남겨진 마이스는 혼자서 길을 걷기 시작하고…

마이스가 발견한 여자아이. 과연 누굴까?

갑자기 달려드는 마을 사람들

며칠 동안 밥을 먹지 못하여 배가 고픈 마이스는 손에 든 검을 보며 여러 가지 생각에 잠긴다. 귀족의 신분도 이제는 없어지고 재산도 없는 지금 유일한 재산이 바로 가보로 내려진 검 한 자루. 배고픔 때문에 팔아버릴까 말까 하고 고민하다가 결국 어떤 마을의 입구에서 쓰러지고 만다.

지금 마이스의 전재산은 이 검 한 자루

마을 입구에서 쓰러진 마이스

오프닝 테마

제 1 장

내 이름은 마이스!
어제까지의 귀족
(その名はマイス! 昨日まで貴族)

- One afternoon. The capital BOYZBY…

쓰러져 있던 마이스는 여자아이의 비명을 듣고 정신을 차린다. 마을 입구에 들어가 보니 어떤 여자아이가 괴한들에게 둘러 쌓여 있는 것이 보인다. 여기서 선택문이 3군데 나오는데, 아무거나 선택하도록 하자. 그러면, 마이스가 여자아이를 구하기 위해 괴한들과 싸우게 되는데, 마이스의 검이 부러져 버리고, 그 후 마이스는 일방적으로 얻어맞고 쓰러진다.

여자아이를 구출하자

애니메이션 이벤트

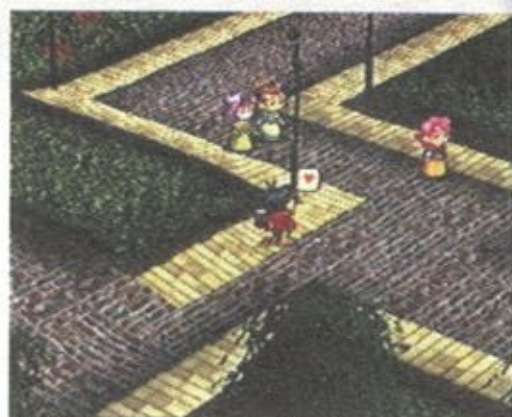
깡 깡 깡 깡(쇠를 두들기는 소리)

소녀 : 오빠, 작업이 끝난 것 같네.
마이스 : 아~, 천사의 목소리가 들리는 것 같애~.

마이스가 정신을 차린다.

소녀 : 정신이 드니? 아까는 고마웠어. 넌 괜찮니?
소녀 : 살려줘서 정말 고마워. 날 지켜주어서…. 네 이름은?
마이스 : 난 마이스. 마이스·트라이압프.
소녀 : 후훗, 난 소디나. 잘 부탁해. 아까 오빠가 와서 그 사람들을 쫓아주었어. 오빠는 쟈빌이라고 해. '보이즈비'에서는 유명한 정령단치사라서, 장군들 검도 봐주고 그래.
쟈빌 : 소디나.

이 여자아이가 소디나. 게임의 히로인이다

이후에 자동적으로 대화가 진행된다. 쟈빌이 마이스에게 너도 정령단치사냐고 물으며, 왜 검을 함부로 다루느냐고 한다. 소디나를 구하기 위해 그랬다는 말을 하는 마이스에게, 쟈빌은 자기 말을 들으면 검을 고쳐주겠다고 하면서, 마을 북쪽에 있는 광산에서 어떤 광석을 가져오라고 한다. 소디나의 말에 의하면 쟈빌이 저런 차가운 태도를 취하는 것은 오히려 마이스가 마음에 들었다는 증거라는데…. 어쨌거나, 이제 광산에 가서 광석을 가져와야 한다. 우선 집밖으로 나가면 마이스가 거리에 있는 여자를 보고 넋이 나가버리는 장면이 나온다.

예쁜 아가씨들을 보고 넋이 나간 마이스

MEMO

일단 □버튼을 눌러보자. 오른쪽 아래에 마을의 간략 지도가 나온다. 노란색 건물은 안으로 들어갈 수 있는 보통 건물들(대장간도 노란색으로 표시된다)이고, 파란색 건물은 도구 상점이나 음식점, 기타 물건을 파는 곳이다. 그리고, 녹색건물이 바로 여관및 호텔. 이곳에서 숙박을 하면 체력과 EP가 회복된다. 더불어 세이브도 이곳에서 할 수 있다. □버튼을 다시 누르면 지도가 사라진다. 그리고 간략지도상에서 마이스는 붉은 점으로 나오며, 진행 방향으로 화살표가 생긴다. 또 다른 붉은 점은 여신상의 위치. 참고로, 어떤 사람이 다가와서 마이스에게 문을 여는 방법과 전투 방법에 대해서 설명을 해주고 간다. 열 수 있는 문 앞에 서면 문이 열리는 아이콘이 생기며 ○버튼으로 들어가게 된다는 것. 전투 방법에 대해서는 첫 전투시에 설명을 하도록 하겠다.

이것이 간략 지도. 처음 가는 곳에도 생긴다

이제 정말로 광산에 가야한다. 소디나에게 물으면 가는 방법을 알려주지만, 일본어를 모르는 플레이어를 위해 여기서도 설명을 하겠다. 우선 마을 밖으로 나가면 월드 맵으로 나올 것이다(월드 맵에서도 □버튼을 누르면 지도가 나온다). 일단은 동쪽으로 향하자. 어느 정도 가다 보면 북쪽으로 향한 돌다리가 하나 있다. 이 다리를 건너서 이번에는 북서쪽으로 가면 어떤 산밑에 동굴 같은 것이 있을 것이다. 이곳이 바로 광산이다.

광산 안에 들어가면 빈번하게 적이 나올 것이다. 위에 설명한 '방어

MEMO

첫 대전, 애니메이션 배틀!
모든 플레이어들이 광산으로 가기 전에 전투를 치를 것이다. 여기서는 마이스가 부러진 검을 가지고 적과 싸우게 된다. 전투 게이지는 최대 10칸이며 민첩성과 관련이 있어 민첩성이 높을수록 게이지를 적게 차지한다. 즉, 공격하는 시간이 빨라진다는 것이다. 초기 단계에서는 마이스의 민첩성이 적들보다 조금 빠른 것 같다. 여기서는 가장 기초가 되며 유용하게 사용되는 '방어 캔슬 커맨드'를 소개하고자 한다.
우선 적이 등장하면 방어를 선택하고 기다린다. 그러면, 적도 게이지가 작용하므로 어느 정도 시간이 지난 후 공격을 가해 올 것이다. 그러면, 마이스가 방어를 하게 되는데, 방어를 한 직후에 □버튼을 누르고 방어 기능을 취소시키자('네(はい)'를 선택하면 된다). 그리고, 공격을 선택하면 아마도 전투 게이지가 6개정도 필요할 것이다. 그러나, 초반기 적은 통상 7~8개 정도의 전투 게이지를 소모하므로, 같이 커맨드를 입력해도 마이스가 한 박자 빠르게 공격을 할 수 있다. 공격을 한 후에 바로 방어를 선택…, 이런 식으로 하면 전투를 훨씬 유리하게 이끌어 갈 수 있을 것이다.

마이스에게 방어를 시킨다

적의 공격을 방어

□버튼으로 방어 캔슬

공격을 선택

한 박자 빠르게 공격을 가한다!!

캔슬 커맨드'로 싸우면 별로 어렵지 않게 이길 수 있다. 입구에서 북쪽으로 계속 가면 사람이 한 명 있는데, 그 사람에게 말을 걸면 체력을 회복할 수 있다. 광산 내부를 돌아다니며 경험치를 쌓고 보물 상자를 열어 아이템을 얻도록 하자. 그리고, 오른쪽으로 가면 좁은 길이 있는데, 이곳으로 계속 가면 광석이 있는 곳이 나온다. 다른 광석들과는 색이 다르므로 쉽게 알 수 있을 것이다. 광석 앞에 가서 ○버튼을 누르면 광석을 지키는 적과 싸우게 되며, 이 전투에서 승리하면 자동으로 광석을 가지고 광산 밖으로 나오게 된다.

MEMO

광산 안에 '세이브 다마시(セーブタマシー)'라는 괴물이 있는데, 이 괴물은 우리편이다. 이 괴물에게 말을 걸면 세이브를 할 수 있다. 참고로, 이 세이브 다마시는 중요한 길목에 존재하므로, 목적지 근처나 보스 바로 앞에 있는 경우가 대부분이다.

세이브 다마시 등장. 착실하게 세이브를 하자

BOSS
(시미터 클럽:シミタークラブ)

제 1 화의 보스 캐릭터. 방어력이 높은 것이 특징이다. 앞서 말한 '방어 캔슬 커맨드'를 효과적으로 활용하면 그다지 어려운 적은 아니다. 2번~3번의 공격으로 이길 수 있다.

드디어 첫 보스 등장!!

제 2 장
두근두근 트랏드갈드? 마이스 수업의 나날들
(ときめきトラッドガルド? マイス修業の日日)

무사히 광석을 가지고 온 마이스. 집에 가서 대장간에 들어가면 쟈빌이 작업을 하고 있는 것을 볼 수 있다.

애니메이션 이벤트

여자들에게 둘러싸여 일을 하고 있는 쟈빌을 보며 소디나가 마이스에게 불평을 한다.

소디나 : 정말, 항상 이렇다니까. 오늘은 여자들이 적은 편이야.
34살의 여자 : 쟈빌씨, 부탁드린 검은 완성되어 있나요?
8살의 여자아이 : 쟈빌씨, 언니가 부탁드렸던 식칼은 다 만드셨나요?
22살의 여자 : 쟈빌씨, 제가 맡겼던 조리용 나이프는 다 보수 되었나요?
4살의 여자아이 : 쟈빌, 엄마가 바람 피자고 하던데요~.

여자들에게 둘러싸여 일을 하는 쟈빌

쟈빌은 일을 하는데 방해된다며 모두 돌아가라고 한다. 그리고 마이스에게 약속대로 검을 고쳐주겠다고 하며, 오늘은 늦었으니 이만 자라고 한다. 마이스는 쟈빌의 대장장이로서의 능력을 인정하고 그의 밑에서 일을 배우기로 한다.

▶ 한편 그 때 ◀

여기는 세계 정복을 꿈꾸는 메데우스 황제 일당의 본부. 황제와 부하들의 이야기가 진행된다. 그들의

말에 따르면, 어떤 능력을 갖고 있는 사람을 찾고 있는데, 세계를 정복하기 위해서는 그 사람의 힘이 필요하다는 것이다. 이 세계는 '라이트 사이드'와 '다크 사이드'로 나눠어 있는데, 그 사람은 중립의 힘을 지니고 있는 것 같다. 이 사람이 황제의 수하에 들어오는 것도 시간 문제라고 하는데….

▶ 마이스의 이야기 ◀

잠에서 깨어 아래층으로 내려가면 쟈빌이 말을 걸어온다. 그를 따라서 대장간으로 들어가자. 쟈빌이 검을 만드며, 정령단치사로서 정령의 마음을 이해하는 것에 대해 마이스에게 말을 해준다. 그리고, 마이스에게 검을 두들겨보라고 하며 자신이 만든 검과 비교를 하도록 한다. 소디나는 쟈빌의 검이 훨씬 좋다고 하는데….

애니메이션 이벤트

쟈빌 : (마이스…. 마음이다…. 마음을 다하는 거야. 정령은 언젠가 너의 마음을 느낄 거야.)

마이스를 바라보는 쟈빌. 정령의 마음을 느끼라고 하는데

이어서 소디나가 마이스에게 격려를 해준 후, 마을이나 한 바퀴 돌고 오라고 말을 하고 나간다. 마을 여기저기에서 이야기를 해보자. 그러다가 비행장(마을 오른쪽에 있다)에 가면 갈색 머리의 여자아이가 있는 것이 보일 것이다. 그녀가 바로 스토리 후반에 활약을 하는 네르샤이다. 그녀에게 말을 걸면 무슨 일이냐고 묻는데, 그녀를 헌팅할 수가 있다(선택에서 A를 고르자). 그러면 그녀와 데이트를 하게 되며, 여기서 그녀가 정령단치사에 대한 이야기를 해준다(내용을 몰라도 지장없으므로 여기서는 생략하겠다).

네르샤와 데이트. 이것이 첫 번째 데이트이다

이제 집으로 가서 대장간으로 들어가 보자. 그러면 쟈빌이 마이스의 정령단치사로서의 자질을 시험해보겠다고 한다. 여기서 최초의 미니게임 등장! 쟈빌이 하는 대로 따라만 하면 되지만, 의외로 어렵다. 완전히 기억력 테스트! 열심히 해보자.

성공하면 MP를 얻을 수 있다. 그리고, 쟈빌이 '반사신경은 좋군'이라고 말하며 나가버린다. 그렇게 생활을 하던 어느 날, 쟈빌이 심부름을 시킨다. 어느 집에서 식칼이 날뛰고 있다며, 가보라고 하는 것이다. 이에 마이스와 소디나는 같이 가기로 한다. 마을 동쪽에 가보면 집 앞에 어떤 아주머니가 나와 있는 곳이 있다. 이 아주머니께 말을 걸어보자. 집안에서 식칼이 날뛴다며 잠재워 달라고 말한다. 그리고, 집 안으로 들어가게 되는데….

MINI GAME

두 번째 미니게임(초반부터 많이 등장하는군). 집안으로 들어가면 마이스가 중앙에 서게 되고, 녹색 선으로 사각형이 그려진다. 그리고 식칼이 날아다니는데, 식칼이 사각형 안으로 들어왔을 때, 재빨리 ○버튼을 누르면 마이스가 검을 휘둘러서 식칼을 친다. 이런 식으로 몇 번 하다보면 식칼이 잠잠해 진다.

두 번째 미니게임은 식칼 맞추기!

마이스가 식칼을 멈추게 하자, 소디나가 식칼의 정령에게 말을 걸어서 식칼을 잠재운다. 식칼은 자기로 봉지만 찢지 말고 음식도 좀 만들어 달라고 투정을 부렸었던 것이라는데…(이런, 말도 안 되는 일이…). 이렇게 해서 식칼의 문제를 해결하고 집으로 돌아가면 된다. 집으로 들어가면, 소디나가 쟈빌이 대장간에서 기다린다고 말을 하고 먼저 대장간으로 들어간다. 뒤에 따라 들어가면 쟈빌이 냄비를 만들고 있다. 이윽고 완성되자, 이것을 주인에게 갖다주라고 한다. 집 앞에 어떤 아가씨가 서있는 집으로 가면 된

MINI GAME (쟈빌)

단순히 쟈빌이 하는 데로 따라하기만 하면 된다. 우선, 키 조작을 설명하겠다. 방향키는 각각의 장소로 이동하는 것으로, ▲은 물통으로 이동, ▼는 테이블로 이동, ◀는 화로로 이동, ▶는 공구통으로 이동하는 것이다. 그리고, 각각의 장소에서 ○버튼을 누르면 동작을 취한다. 처음에는 쟈빌이 2번 밖에 움직이지 않아서 쉽게 따라할 수 있으나, 마지막에는 5번씩 행동을 한다(정말 헛갈린다…). 잘 보고 따라하기를….

최초의 미니게임. 쟈빌을 보고 따라하자!!

다고 한다. 마을을 돌아다니면, 집 앞에 보라색 머리를 한 여자가 서 있다. 그 여자에게 말을 걸면 자동적으로 냄비를 주게 된다. 여기서 선택문이 나오는데, 잘못 선택하면 소디나가 마이스의 뺨을 때리므로 주의하자(그런데, 여기서 뺨을 맞아도 소디나의 호감도에는 변화가 없으니까 보고 싶은 사람은 맞아도 된다).

냄비를 만드는 쟈빌

여자에게 가져다주자

이어서 집으로 돌아오면, 이번에는 쟈빌이 자기가 만든 검을 서쪽 요새에 있는 어떤 사람에게 갖다 주라고 한다. 줘야 할 사람이 누군지는 소디나가 알고 있다고 하며, 결국은 둘이서 마을 밖으로 나가게 된다. 이제부터 당분간은 소디나와 동행을 하게 되는데, 출발하기 전에 대장간에서 검을 제조할 수 있다. 현재 소디나의 호감도가 1일 것이며, 마이스의 레벨은 5~7사이일 것이다. 검의 레벨이 현재 1이므로 여기서 검을 제조하면 검의 위력이 눈에 띄게 좋아진다. 검을 레벨 업시킨 후 여행을 떠나자!

검의 제조

현재는 소디나와 제조할 수밖에 없으나, 후반부에 가면 4명의 여자아이와 제조를 할 수 있게 되어 그 방법이 매우 다양하다. 우선 대장간으로 가서 화로를 클릭하면 검을 제조하겠느냐고 묻는다. 여기서 'はい'를 고르면 누구와 만들 것인가를 묻는다. 누구와 만드느냐에 따라서 검의 속성이 정해진다. 소디나는 빛(光), 위나가 불(火), 카이린이 바람(風), 네르샤가 물(水)이다. 그리고 나면 누구의 검을 제조할 것인가를 묻는다. 속성의 변화 및 추가되

누구와 검을 만들 것인가

누구의 검을 만들 것인가

결정되면 그녀와 같이 검을 만든다

검의 제조 완료!!

는 마법은 하단에 표시되므로, 적성에 맞게 검을 변화시켜주자. 참고로, 애당초 본인이 갖고 있는 속성으로 계속 유지시켜 주는 것이 가장 바람직하다.

MEMO

그런데, 여기서 곧장 가지 말고 여신상이 있는 곳으로 가서 여신상에게 말을 걸면 소디나와 데이트를 할 수 있게 된다. 단, 데이트를 하는 데에는 MP가 필요하므로, 나중에 검을 만들 때 지장이 있을 수도 있다. 잘 살펴보고 무리가 없을 것 같으면 데이트를 즐기도록 하자. 데이트의 방법은 3가지가 있다.

첫째, 그냥 평범한 데이트를 하는 것. 이것을 고르면 둘이서 마을을 거닐 수 있다. 그 상태에서 여기저기 가다 보면 갑자기 화면이 정지되며 '이곳에서 데이트를 하겠습니까? (ここでデートをしますか)'하고 묻는다. '네(はい)'를 선택하면 그곳에서 그녀와 둘이서 데이트를 하는데, 상대방의 일방적인 질문에 대답을 하게 된다. 일어를 모르는 플레이어들은 가급적이면 이 이벤트는 피하는 것이 좋다.

둘째, 선물을 주는 방법이 있다. 선물은 가게에서 사거나, 혹은 보물상자에서 얻을 수 있는데, 이것은 주기만 하면 자동적으로 호감도가 올라가도록 되어 있어 상당히 편리하다. 단, 여자아이의 취향에 맞게 주어야 하므로 선물을 잘 골라서 주어야 할 것이다.

마지막으로 미니게임을 하는 것. 여자아이마다 미니게임이 있어서, 이것을 클리어 하면 호감도가 올라가도록 되어있다. 조금 난이도가 높은 미니게임이지만, 돈도 들지 않고 일본어를 몰라도 되므로 가장 추천할 만한 항목이다.

기념적인 첫 데이트. 소디나와 단둘이~♡

질문에 대답하면 여러 가지 반응을 보인다

선물을 줄 수도 있다

MINI GAME(소디나)

오빠인 쟈빌과 똑같은 미니게임이다. 단, 소디나의 경우에는 행동은 필요 없고, 단순히 이동한 곳만 따라서 이동하면 된다.

소디나의 미니게임. 쟈빌과 똑 같다

밖으로 나가서 서쪽으로 계속 가면 요새지가 있는 것이 보인다. 이곳이 요새지 '테베'. 이곳에 있는 어떤 사람에게 검을 전해주면 된다. 그런데, 입구 부근에 검은 군단들이 습격을 하고 있고, 마이스와 소디나의 주변에도 적이 둘러싸고 만다(전투를 한 번 한다). 그 때, 어떤 사람이 나타나서 마이스 일행을 구해주는데, 자세히 보니 마이스의 옛 친구 므자가 아닌가! 멋지게 마이스 일행을 둘러싼 적을 물리치는데, 그의 검술의 위력이 워낙 대단해서 검이 부러지고 만다. 이때, 마이스가 므자에게 쟈빌이 주었던 검을 건네준다(검을 건네줄 상대가 바로 므자였던 것이다). 이어서 바로 전투에 들어가는데, 이 적은 므자의 필살기 한 번으로 전멸시킬 수 있다. 그리고, 요새 안으로 들어가면 자동적으로 이벤트가 발생한다.

애니메이션 이벤트

므자 : 하하하하, 나는 불사신이야. 이야~, 오랜만이구나, 마이스. 네 고향이 검은 군단에게 습격을 당했다고 들었지만, 뭐, 네 일이니까 여자나 쫓아다니면서 살고 있을 거라고 생각했었지. 그런데, 열심히 단치사 수업을 하고 있다고? 너답지 않은데? 하하하하!

소디나 : 처음 뵙겠습니다, 므자씨. 전 쟈빌의 동생으로 소디나라고 합니다. 므자씨, 정말 강하시네요♡

므자 : 으윽…. 마이스….

므자가 굳어버린다.

소디나 : 왜 그러세요? 므자씨?

마이스 : 소디나가 너무 귀여워서 창피해서 그런 거야.

소디나 : 괜찮아요? 므자씨.

마이스 : 놔두면 괜찮아져.

소디나를 보고 굳어버린 므자

좌측에 보이는 문으로 들어가면 검을 제조할 수 있다. 필요하다면 제조를 하도록 하고, 그렇지 않으면 안 해도 무방하다. 요새를 한 바퀴 돌고 다시 내려온 후, 므자에게 말을 건 다음 밖으로 나가서 마을로 돌아오도록 하자. 그런데, 마을에 거의 다 왔을 무렵, 갑자기 적이 한 명 나타나는데 이를 어떤 사람이 물리친다. 소디나는 그 사람을 알아보는데….

애니메이션 이벤트

슈미트 : 소디나. 같이 있는 그놈은 도대체 뭐냐? 네 기사역할을 하기에는 좀 실력이 모자라는 것 같은데.

선택문

A : 뭐라고! 이놈을 그냥!

B : 이 사람은 소디나의 뭘까?

소디나 : 지금 오빠 밑에서 수업을 하고 있는 마이스야. 아주 좋은 검을 만들어.

마이스 : (고마워, 소디나. 그런데, 이 사람하고는 어떤 사이일까?)

슈미트 : 과연 그럴까? 보아하니, 그 검은 전혀 강함을 느낄 수가 없는데.

소디나 : 하긴 지금의 마이스의 검은 슈미트의 검보다 약해. 하지만… 빛이 있어!

슈미트 : 빛? 뭐야, 그게? 검은 강하지 않으면 안 돼. 적이 무서워서 떨 정도로 말이야. 봤잖아? 내 검이 가진 압도적인 힘. 모든 것을 벨 수 있는 검은 섬광을!

소디나 : 오빠는 그런 것을 가르치지 않았을 텐데…. 어디서 그런 것을 배운 거야?

이 사람이 슈미트. 마이스의 사형 뻘이 된다

슈미트는 나중에 대장간에서 보자며, 마이스에게 자신의 검을 주고 가버린다. 여기서 슈미트의 검이 자동으로 장비 되지만, 원하지 않는다면 장비를 다시 바꿀 수도 있다. 이제 마을로 돌아가자.

붉게 빛나는 슈미트의 검

집으로 돌아와서 대장간으로 가면 쟈빌이 슈미트와 마이스에게 각자의 검을 보여달라고 한다. 그리고, 슈미트에게 검에서 살벌한 기운이 느껴진다며 슈미트의 검보다 마이스의 검을 더 좋게 평가한다. 이에 화가 난 슈미트는 검을 가지고 밖으로 나가버리고, 쟈빌은 마이스에게 오늘은 이만 자라고 말한다.

제 3 장

신비의 단치사 쟈빌과 슈미트

(神秘鍛冶師! シャービルとシュミット)

밤에 어떤 소리에 눈을 뜬 마이스. 아래층으로 내려가면 슈미트가 밖으로 나가는 것이 보일 것이다. 슈미트를 따라 나가자.

애니메이션 이벤트

슈미트 : …정말이냐? 정말로 내가….

의문의 남자 : …때가 임박해 있다. 메데우스 황제 폐하께선 너의 힘을 필요로 하고 계시다.

슈미트 : 조금만 더 시간을 줘.

의문의 남자 : 모든 일은 폐하의 뜻대로….

남자가 사라진다.

슈미트와 의문의 남자와의 대화

남자가 사라진 뒤, 마이스가 나뭇가지를 밟아서 슈미트에게 들키고 만다. 슈미트는 마이스와는 상관이 없는 일이라며, 오늘의 일은 잊어버리라고 말하고 가버린다. 다음날, 마이스와 소디나는 이야기를 하는 도중 집안에서 나는 소리를 듣고 대장간으로 들어간다.

애니메이션 이벤트

슈미트 : 어째서 나에게 '비전(秘傳)'을 전수해 주지 않는 거야!

자빌 : 지금은 아직 때가 아니야.

슈미트 : 나에게는 '비전'을 전수 받을 만한 충분한 기술도, 정신력도 있잖아!

자빌 : 슈미트. 그건 아니야. '비전'을 전수 받을 자격의 유무는 내가 정하는 것이 아니야. 그리고, 네가 정할 일은 더욱 더 아니야. 그것은 너와 정령들과의 관계가 정하는 일이야.

슈미트 : 정령이라고? 나에게 '비전'을 전수하지 않기 위한 변명이냐? 알았다. 소원을 들어주지 않겠다면 나는 이곳을 떠나서 새로운 길을 찾는 수밖에 없어!

자빌 : 그렇게까지 말한다면 '안개의 계곡'으로 가라. 그곳에서 '박명의 거울(薄明の鏡)'로 너의 모습을 보고 와라. 비전이란 검에 강한 정령을 담는 것. 강한 정령을 담기 위해서는 자신의 마음을 정령들이 어떻게 보고 있는지 알 필요가 있어.

슈미트 : '안개의 계곡', '박명의 거울'이라….

비전을 전수해주지 않아서 화가 난 슈미트

슈미트는 안개의 계곡으로 떠나고, 걱정하는 마이스를 본 자빌은 마이스와 소디나에게 뒤따라가서 살펴보고 오라고 한다. 집밖으로 나와서 마을 사람들의 이야기를 들어보면(굳이 안 들어도 상관은 없다) 안개의 계곡은 마을의 동쪽에 있다고 한다. 마을 밖으로 가서 동쪽으로 계속 가면 필드 상에 안개가 끼어 있는 곳이 있다. 계속해서 가면 산 사이에 있는 계곡이 보인다. 이곳이 바로 안개의 계곡인 것이다. 안으로 들어가면 길이 안개 때문에 잘 보이지 않는다. 그래도, 크게 어렵지는 않으므로, 계속해서 안쪽으로 들어가도록 하자. 가장 안쪽으로 들어가면 슈미트가 있을 것이다. 그곳에 다다르면 자동적으로 이벤트가 시작된다.

안개의 계곡. 길이 잘 안 보인다

애니메이션 이벤트

슈미트 : 정령들이여. 너희들은 나를 이렇게 보고 있었는가. 단지 강한 힘만이 소용돌이치는 것처럼…. …나는 아무에게도 지지 않은 강한 검을 만들고 싶었다! 그것이 이런 모습…. 검게 소용돌이치는 흉한 모습이라고 말하고 싶은 건가! 하지만 검은 검이야! 적을 무찌르기 위한 물건인 거야! 끝없는 힘을 한 자루의 검에 담고 싶다. 그것으로는 '비전'을 전수 받을 수 없다는 건가!?

??? : 그렇다. 그것이 너의 본래의 모습이라면, 그걸로 좋지 않느냐.

??? : 너는 틀리지 않았다. 검은 싸움의 도구. 저주받았다고 해서 해 될 것이 없지 않은가? 정령을 다루기만 하면 되는 것이다. '다크 사이드'의 정령단치사, 네 본 모습 확실히 보았다. 너야말로 진정 나의 힘이 될 것이다. '비전'따위는 너에게는 필요 없다. 너는 혼자의 힘으로 검을 제조하면 되는 것이다. 나에게 와라. 새로운 동지의 탄생이다.

??? : 음? 네 놈은…. 라이트 사이드의 빛…. 아직 작지만… 거슬리는군. 다크 사이드의 인간이여.

슈미트가 사라진다.

마이스 : 슈미트!

소디나 : 슈미트씨!

??? : 빛의 단치사여, 너에게 볼일은 없다. 이제부터는 저 남자가 이 세상에서 유일한 정령단치사가 되는 것이다.

황제도 사라진다.

??? : 저 남자 이외의 정령단치사는 필요가 없다…. 하긴 이곳에서 살아서 나간다고 해도 더 이상 네가 돌아갈 집은 없겠지만. ㅎㅎㅎㅎ.

박명의 거울을 보고 있는 슈미트

갑자기 나타난 메데우스 황제!

BOSS
(레드 기어맨 : レッドギアマン)

제 2 화의 보스 등장. 이번 적은 조심해야 한다. 우선, 공격 게이지가 아군보다 빠르므로, 캔슬 커맨드로 공격을 하더라도 아군이 먼저 공격을 당하고 만다. 더욱이 적의 필살기는 후방의 캐릭터까지 대미지를 주므로, 전방의 마이스가 맹공격을 가하는 사이, 소디나는 꼬박꼬박 회복을 시켜주어야 할 것이다. 3번 이내의 공격으로 끝을 내도록 하자.

강력한 필살기에 주의하자

재빨리 마을로 돌아오면, 마을이 불바다가 되어 있다. 마이스의 고향 칸트를 공격했던 검은 군단들이 이 곳마저 공격을 가한 것이다. 빨리 집으로 가보자. 집 앞에 다다르면 쟈빌이 파란 망토를 입은 어떤 남자와 싸우고 있다.

애니메이션 이벤트

소디나 : 오빠!!

쟈빌 : 오, 오지마!

소디나 : 놔 줘, 마이스! 오빠!!

쟈빌 : 마이스, 소디나, 내가 싸우는 법을 잘 봐두어라.

쟈빌이 검을 들자 정령이 소환되며 적을 공격한다. 적은 사라지고, 쟈빌은 쓰러진다.

소디나 : 오빠!

마이스 : 스승님!

소디나 : 상처가 너무 심해! 빨리, 빨리 의사를!!

쟈빌 : 내… 난… 괜찮아…. 그것보다, 마이스…. 이것을 받아….

- 쟈빌이 자신의 망치를 마이스에게 준다.

마이스 : 난, 아직 제구실도 못하는 단치 사잖아. 이런 소중한 물건은 받을 수가 없어. 게다가, 아직 스승님한테 배울게 많단 말이야!

쟈빌 : 괜찮으니까, 받아…. 마이스…, 너라면…. 네 마음이 갖는… 가능성…. 마이스…. 믿는 마음을 갖고 검을 만들면… 정령은 언젠가… 반드시 네 마음에 답해줄 거야….

쟈빌 : 마이스…. 소디나…. 둘이서… 힘을 모아서… 빛의 동굴로… '성화대'로 가라…. '성화대'에 있는 불꽃이… 너희들의 앞으로의 길을… 보여줄 거야….

마이스 : 스승님!

소디나 : 오빠!

쟈빌 : 소디나… 마이스를 부탁해…. 마이스… 소디나를 부탁해…. 서로가 서로를 믿고 있으면… 반드시….

마이스 : 스승님~!!

문의 적과 싸우는 쟈빌

결국 마이스와 소디나의 앞에서 죽고 마는데

제 4 장
'성화대'를 찾아라! 정열을 불태우자
(「聖火臺」を捜せ! 燃やそう情熱の炎)

애니메이션 이벤트

쟈빌을 묻어준 두 사람. 무덤 앞에서 이야기를 한다.

마이스 : 소디나…. 나는 스승님의 유언에 따라서 '성화대'로 가려고 해. 며칠 동안 여러 가지 일이 너무 많이 일어나서, 솔직히 난 혼란스러워. 하지만, 그런 나에게 스승님은 생명이라고 할 수 있는 이 망치를 물려준 거야. '성화대'에 가면, 무언가를 알 수 있을 거야.

소디나 : 성화대라면 내가 알고 있어. 예전에 오빠가 데리고 간 적이 있어. 몸이 허약했던 나를 걱정해서, 성화의 힘으로 치료를 해 주었거든. 상냥한 오빠였는데….

무덤 앞에서 이야기하는 두 사람

결국 두 사람은 빛의 동굴로 향하게 된다. 소디나의 말로는 성화대는 마을 남쪽에 있는 빛의 동굴 안쪽에 있다고 한다. 마을 밖으로 나가서 남쪽으로 향하자.

MEMO

빛의 동굴은 바닥이며 벽이며 반짝거리기 때문에 길을 살피기가 힘들다(안개의 계곡도 그렇고…. 이 게임의 던전들은 도대체…). 적도 빈번히 나오기 때문에 상당히 번거롭다.

이곳이 빛의 동굴이다

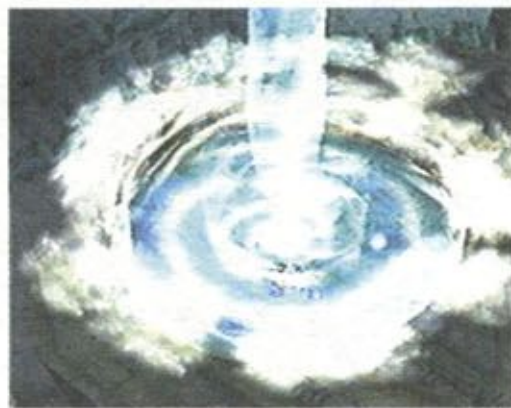
빛의 동굴의 미로를 지나 가장 안쪽으로 오면 역시나 이곳에도 '세이브 다마시'가 존재한다. 그렇다면, 출구는 바로 위쪽…. 안으로 들어가면 대장간이 있고, 그 옆에 성화대가 있다. 이곳으로 오면 마이스가 자동적으로 망치를 쳐들고, 성화대를 통해서 다른 차원으로 이동을 한다. 그곳에서 성화의 정령들이 나타나서 마이스와 대화를 한다. 그들은 마이스에게 세상에 있는 모든 성화를 모으라고 지시한다. 마이스는 성화대의 불꽃을 망치에 받고, 그리고 정령수 아크온(アクオーン)이 마이스에게 온다. 이제 마이스는 전투에서 정령을 불러 사용할 수 있게 된다.

다른 차원으로 이동하는 마이스와 소디나. 이곳이 성화대!?

BOSS
(다크 기어맨 : ダークギアマン)

제 4 화의 보스, 다크 기어맨. 이제 마이스는 정령수를 부를 수 있으므로, 주저할 필요 없다. 단, 주의할 점은 정령수를 선택하면 정령의 이름 옆에 숫자가 있는데, 이것은 소환을 할 수 있는 횟수를 뜻한다(EP의 숫자가 아니다). 후에 레벨이 올라가면 이 숫자도 높아진다.

정령 소환!!

소환되는 아크온(물의 정령)

아크온의 위력. 정말 대단하다

지금은 두 번 밖에 사용할 수 없으니, 아껴 쓰도록 하자.

적을 물리친 마이스와 소디나. 소디나는 일단 서쪽의 요새를 지나서 옆의 지방으로 가자고 한다. 그곳에서 다른 성화대를 찾자는 것이다. 그런데, 서쪽의 요새를 가는 도중, 입구 부근에서 므자를 만난다. 자빌의 일은 소문으로 들었다며, 마이스 일행과 행동을 같이 하기로 한다. 이제 강력한 아군이 생겼다! 요새를 지나서 서쪽으로 가자!

이제는 므자도 함께!!

▶ 한편 그때 ◀

황제의 본부에서는 슈미트가 다크마이스터로 다시 태어나고 있었다. 다크마이스터는 황제의 명령에 의하여 라이트 사이드의 불꽃(성화의 불꽃)을 이용할 수 있는 검을 만들게 된다.

황제의 본부. 중앙에 있는 사람이 슈미트이다

제 5 장
위나 등장! 여전사는 해적의 딸
(ウィナ登場! 女戦士は海賊の娘)

요새에서 나와서 남쪽으로 조금 가면 산길이 있다. 이곳으로 들어가면 항구의 마을 '하트바(ハトーバ)'에 가게 되는데, 그곳으로 가는 도중 짧은 이벤트가 있다.

애니메이션 이벤트

소디나 : 우와…. 아름다워~. 마이스, 봐봐! 이렇게 아름다운 곳은 처음이야. 다른 나라에는 가본 적이 없으니까.

므자 : 그러고 보니, 소디나와 자빌의 고향은 어디야?

소디나 : 잘 기억하지 못해…. 어려서부터 계속 오빠하고 둘이서 살아왔으니까….

므자 : (마이스를 보며)우리 가문에도 가훈이 있지…. 무슨 일에든지 타이밍이 생명! 필살기도 그렇고, 여자의 마음을 사로잡을 때도 그렇고.

선택문

A : 조금 슬픈 소디나의 마음을 GET!!

B : 지금이 밀어붙일 찬~스!!

마이스 : 소디나. 이제부터는 내가 너를 지켜줄게! 스승님 몫까지 열심히 할 테니까, 안심하고 나를 따라와!

소디나 : 후훗, 조금 못 미덥지만, 그래도 마음은 아주 기뻐. 고마워, 마이스.

므자 : 하하하하! 내가 충고할 필요도 없었군. 트라이암프 가의 가훈은 전부 여자에 관한 것이니까.

감상에 젖은 소디나를 유혹하는 마이스

마을에 들어가면, 우선 도구 상점 앞에 있는 파란 머리의 남자에게 두 번 말을 걸어야 한다(스토리 진행을 위해). 그 후에 주점에 가서 이야기를 하다 보면 어떤 할아버지와 주량으로 승부를 하게 된다. 이 때, 마이스 대신 므자가 시합을 해서 이기고, 할아버지에게서 성화대가 화산의 섬(火山島)에 있다는 말을 듣는다. 그리고, 다른 사람들의 말에 의하면 그곳은 너무 무서운 곳이라서 아무도 가려고 하지 않지만, 랑그드 사람이면 갈 수도 있다고 말을 한다. 랑그드는 마을 변두리에 있으나, 외부인은 출입시켜 주지를 않는다. 이번에는 호텔 앞에 있는 병사에게 두 번 말을 걸자. 그러면 요즘 마을에 나타난다는 무법자에 대해 이야기를 해준다. 그 후에 마을 밖으로 나가려고 하면 어떤 사람이 나타나서 승부를 건다. 마을 사람들이 이야기하던 무법자이다.

노인과 주량 시합을 하는 므자

무법자 등장!

처음에는 므자가 덤비는데 도저히 상대가 되지를 않는다. 화가 난 므자가 필살기를 사용하자 상대의 망토가 벗겨지는데….

애니메이션 이벤트

므자 : 뭐~ !!

망토 속에 몸을 감추고 있었던 사람은 다름 아닌 여자였던 것이다. 이에 므자는 굳어버리고, 마이스가 여자와 한 판 승부를 벌이게 된다.

BOSS

(위나 · 글러플 : ウィナ・グラップル)

제 5 화의 유일한 전투. 위나의 파워는 정말 장난이 아니다(므자와 호각을 이룰 정도니까). 역시 대전하는 방법은 '방어 캔슬 커맨드' 밖에 없지 않을까…. 뒤에 있는 소디나는 공격 마법보다는 적을 둔화시키거나 아군의 힘을 올려주는 아이템을 사용하는 것이 효율적이다.

매서운 망치 공격에 주의하자

애니메이션 이벤트

위나 : 대, 대단해!!

소디나 : 마이스는 훌륭한 정령단치사야. 당신의 무기로 마이스의 검을 부술 수는 없어.

위나 : 부탁해. 그 검을 나에게 줄 수 없어?

마이스 : 뭐!?

위나 : 난 랑그드의 족장의 딸이고, 위나라고 해. 사실은 말이야, 아버지하고 승부를 해서… 아버지의 검을 부러뜨렸거든. 아버지가 자랑하는 가보의 검을. 아버지가 화가 나셔서 검을 본래대로 하기 전까지는 돌아오지 말라고 하신단 말이야. 그래서, 이렇게 승부를 하면서 괜찮은 검을 가진 사람을 찾고 있는데, 모두들 너무 약해서 말이야. 부탁해. 내가 할 수 있는 일이라면 무엇이든지 할 테니까, 그 검을 나한테 주지 않을래?

마이스 : 이 검을 줄 순 없어. 하지만, 그 검을 고쳐줄 순 있어.

위나 : 뭐!? 정말?

선택문

A : 가보의 검이라~.
나도 그런 적이 있었으니까.

B : 좋아. 그렇다면 나하고
데이트하자.

위나 : 정말이야? 너한테 그런 능력이 있단 말이야?

마이스 : 뭐, 예전에 나도 가보의 검 때문에 곤란했던 적이 있었으니까.

소디나 : 훌륭해, 마이스. 아주 멋져!

위나 : 정말 고마워!

소디나 : 마이스는 훌륭한 정령단치사니까, 맡겨만 주면 전보다 더 좋은 검으로 만들어 줄 거야.

위나 : 그럼, 가자! 랑그드 문 앞에서 기다리고 있을 게!

이 여자가 위나 · 글라플. 쾌활한 성격의 소유자이다

여전히 굳어 있는 므자를 끌고, 랑그드로 향한 마이스 일행(랑그드의 입구 부근에서 므자는 깨어난다). 입구에는 위나가 기다리고 있어서, 이번에는 들어갈 수가 있다. 안으로 들어가면 내부가 상당히 복잡하다(산 속에 마을이 있다). 건물이 많아서 시야를 회전시켜도 마이스가 잘 보이지 않는다. 아무튼, 사령탑으로 가면 지하에 부서진 검이 있으니까, 그곳에서 검을 가져오도

록 하자. 그리고, 입구 부근에 대장간이 있으니까 그곳에 가서 검을 고치면 된다(간 김에 마이스의 검도 레벨 업 시켜두자). 그리고, 사령탑의 3층으로 가면 위나가 있다. 위나에게 말을 건 후, 가장 안쪽에 있는 방에 가면 선장을 만날 수 있다.

MEMO

랑그드의 내부는 상당히 복잡하다. 이 마을은 큰 사각형을 이루고 있고, 모서리 부분에 탑이 있다. 3개의 노란 탑은 각각 공중 통로로 연결이 되어 있어 이동이 가능하다. 그리고, 오른쪽 위에 있는 검은 탑이 바로 사령탑. 랑그드의 모든 이벤트는 이곳에서 발생한다. 참고로 말해두자면, 입구 앞에 보이는 녹색 건물이 호텔이고, 그 바로 옆에 있는 건물이 대장간이다.

랑그드 내부 간략 지도

애니메이션 이벤트

선장 : 오옷! 이건 틀림없는 내 검이잖아! 어떻게 된 거냐? 부러지기 전보다 강하게, 아름답게, 신비하게 빛나고 있잖아. 내 검과 똑같이 생긴 검을 훔쳐온 게로구나! 역시 내 딸이다. 훔치는 것 하나는 일품이로구나! 하하하하!

위나 : 사람을 어떻게 보고 그런 말을 하는 거야! 여기 있는 마이스가 다시 만들어 준거라고!

선장 : 아아, 그랬구나. 하하하하. 나는 랑그드의 족장이다. 딸이 폐를 끼쳤군. 하하하하. 바라는 것은 뭐지? 돈이냐? 여자냐? 아무거나 말을 해보아라.

선택문

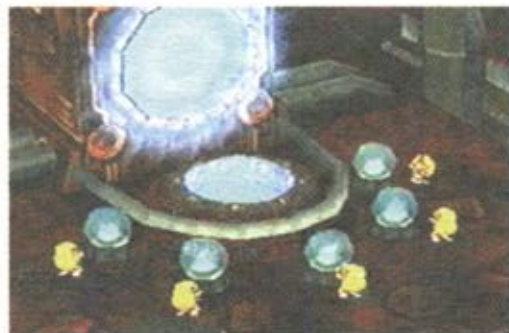
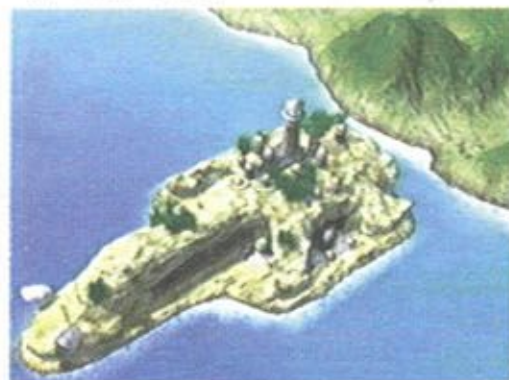
A : 물론 여자이지만…, 나에게는 중요한 목적이 있다!

B : 물론! 여자!!

마이스 : 화산의 섬으로 가고 싶어.

선장 : 화산의 섬으로 가고 싶다고? 목숨 아까운 줄 모르는 놈이군. 좋아! 마음에 들었다! 어디든지 데려다주마! 하하하!

랑그드의 선장. 그런데 배는 어디에?

화산의 섬으로 가기로 한 일행. 갑자기 선장이 마이크로 이야기하고, 그것을 들은 마을 사람들이 바쁘게 움직이기 시작한다. 그러나, 항구에 있는 어떤 배도 사람을 태울 준비는 하고 있지 않는 것을 본 마이스는 위나에게 '무슨 배를 타고 가지?'라고 묻는다. 그러나, 위나는 웃기만 할 뿐. 선장이 '랑그드는 처음이지? 놀라지나 마라'하고 말을 한다(더더욱 의아해진다). 이어서 마이크로 '누님들, 부탁해~'라는 말까지…. 화면이 바뀌고 동력실이 나오자 그곳에는 5명의 여인들이 수정 구슬 앞에 앉아 있다. 그녀들이 기를 모으자, 정령들이 소환되어 동력이 가동!! 랑그드는 정령 에너지를 연료로 한, 섬 자체가 하나의 거대한 배였던 것이다!! 이어서 어마어마한 애니메이션과 함께 랑그드 발진!!!!

이곳이 정령파동로!

랑그드 발진 준비!

제 6 장

비운의 재회! 검은 사형
(悲運の再會! 黒き兄弟子)

랑그드가 출발한 후, 파티를 열자고 주장하는 선장. 준비를 하는 동안 놀다오라는 말에 마이스는 위나를 데리고 놀러 간다. 마을을 돌고 있으면 선장의 마이크 소리가 들릴 것이다. 파티 준비가 끝났으니, 빨리 돌아오라는 것이다. 돌아가서 선장과 이야기를 하면, 요즘에 난리를 친다는 검은 군단에 대해 이야기를 한다.

▶ 한편 그때 ◀

검은 군단의 비행선이 하늘을 날고 있다. 그 안에서 볼트(ボルト)가 화가 나서 주위의 로봇들을 전부 부수고 마는 장면이 나온다.

▶ 마이스 ◀

파티장에서 술에 취한 선장은 위나에 대한 문제로 무척이나 걱정을 한다. 그러다가 잠이 들자, 마이스 일행은 선장의 잠을 방해하지 않기 위해 밖으로 나간다.

애니메이션 이벤트

위나 : 정말, 아버지의 사고방식은 너무 구식이야. 여자는 결혼을 해서 아이를 낳는 것이 행복이라니…. 여자가 자기가 살고 싶은 대로 살면 안 된다는 거야? 지금은 나밖에 할 수 없는 삶을 살고 싶은데….

위나의 혼잣말

연회장에서 나온 일행. 소디나가

마이스에게 '프린트 클럽(プリント倶楽部)'을 하러 가자고 말하고, 갑판으로 나오게 된다. 위쪽으로 가면 분홍색 기계가 있는데, 이것으로 사진을 찍을 수 있다.

MEMO

프린트 클럽 사용법.

1. 프린트 클럽 기계 앞에서 O버튼을 누른다.
2. 돈이 들어도 하겠냐는 질문에 '네(はい)'를 고른다(300GG 필요).
3. 누구와 찍을 것인가를 선택한다.
4. 배경 화면을 선택한다(방향키로 이동해서 O버튼으로 선택).
5. 이것으로 됐냐는 질문에 '네(はい)'를 선택한다.
6. 사진을 찍으면 메뉴 항목에 '프린트(プリント)'라는 항목이 새로 생기는데, 여기서 여태까지 찍었던 사진들을 볼 수 있다.

누구와 찍을 것인가를 정하고

배경을 정하면

사진 완성!!

이제 화산의 탑에 도착했다. 그런데, 나가려고 하자 위나가 따라가겠다고 한다. 이제, 그녀도 일행의 멤버가 된다. 4명 있지만, 그래도 전투에 참가할 수 있는 사람은 3명 뿐이므로, 미리 설정을 해 놓고 돌아다녀야 할 것이다. 화산의 섬을 잘 둘러보면, 동굴이 한 군데 있다. 이 동굴로 들어가서 계속 위로 올라가야 한다. 이곳에도 목적지 바로 앞에 세이브 다마시가 있으니까, 잘 보도록 하자. 참고로, 앞으로는 위나와 검을 제작할 수도 있게 된다. 이곳의 성화대에서 차원 이동을 하면 갑자기 슈미트가 나타난다.

의나와 검을 제작하는 마이스

애니메이션 이벤트

마이스 : 슈미트! 어째서 이곳에!?

??? : 후후후후. 예전에는 그런 이름이었나? 하지만, 지금의 나는 다크마이스터!

재라 : 위대한 다크마이스터님의 부하, 내 이름은 재라(ジェラ)…. 암흑의 무기를 만드는 파트너….

다크마이스터 : 나도 그 후로 많은 기술을 배워서 말이야. 이제는 이런 기술도 사용할 수 있지.

성화대의 불꽃이 다크마이스터에게 흡수된다. 화가 난 위나가 공격을 하지만, 다크마이스터의 일격에 쓰러져 버리고, 마이스 일행은 결투를 하게 된다!!

다시 나타난 슈미트. 이제는 다크마이스터!?

MEMO

이 전투는 보스전이 아니다. 그럼에도 불구하고, 다크마이스터는 아주 강력한 적이다. 일단, 전투 게이지는 마이스 쪽이 더 빠르게 소모되므로, 무조건 '방어 캡슐 커맨드' 방법으로 싸우도록 하자. 뒤에 므자를 두어서 마이스가 위기에 처하면 물러나는 방법을 쓸 수도 있다. 므자의 필살기도 위력이 좋으므로 활용해도 좋을 듯. 아울러, 마이스의 정령수도 사용하자!

마이스 VS 다크마이스터

전투에서 승리하면 다크마이스터가 도망을 가버린다. 성화의 불꽃을 하나 빼앗긴 셈이다. 침울해 하는 마이스를 위나가 격려를 해주는 이벤트가 발생한다.

애니메이션 이벤트

위나 : 너는 정말 잘 싸웠어. 내가 보증할게! 다음에 싸우면 네가 완전히 이길 거야!!

선택문

A : 그렇지! 좋은 말을 하는구나!

B : 아니, 다크마이스터는 아직 여유가 있었어….

위나 : 무슨 말이야~. 이번에는 내가 좀 실수를 해서 그래. 자, 힘 내!!

마이스 : 아니, 내 검이 다크마이스터의 검은 검을 이기지 못했어…. 하지만, 낙담하고 있을 순 없지! 위나, 혹시 말이야, 날 좋아해?

위나 : 으, 응…. 무슨 말을 하는 거야! 부끄럽잖아!!

므자 : 위나… 나도 지금 조금… 낙담하고 있어….

위나가 마이스를 좋아하는 것 같은데…

이제 랑그드로 돌아가서 선장에게 말을 걸면, 잘 다녀왔냐고 물어본다. 이때, 커다란 진동과 함께 랑그드가 흔들린다. 검은 군단이 쳐들어 왔다는 것이다. 이어 자동으로 갑판으로 나가게 되고, 그곳에서 적군과 연속으로 2번 전투를 하게 된다. 전부 승리하면 선장이 마이크로 정령포를 발사한다는 말을 한다. 위나에 말에 의하면 정령포를 사용하

면 동력실이 위험하다며 그곳을 지키러 가자고 한다. 동력실은 지하에 있으므로 어렵지 않게 갈 수 있을 것이다. 마이스 일행이 동력실에 도착하면 적군 한 명이 동력실로 들어온다. 적의 5대왕 중 한 명이 볼트(ボルト)이다. 엄청난 체력과 힘을 자랑하는 로봇이다. 신중히 싸우자.

BOSS
(볼트 : ボルト)

제 6장의 보스 볼트. 다크마이스터 다음에 나온 보스답게 무식한 힘을 자랑한다. 힘으로 맞서서는 승산이 희박하므로, 역시 정령수나 마법 등으로 대처해야 할 것이다. 초반에는 마법으로 싸우다가, 볼트가 갑자기 날뛰기 시작하면 정령수로 끝을 맺자!

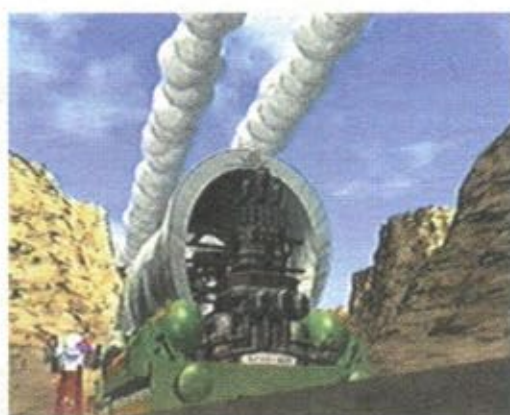
생긴 것부터가 무식해 보이는 볼트

볼트를 무사히 쓰러뜨리면 5명의 여인들이 기를 모아서 정령포를 발사한다(그래픽이 대단하다). 결국 적 함대를 무찔렀으나, 볼트가 일어나서 갑자기 폭발하는 바람에 기계에 손상을 입는다. 일단 가까운 곳에 랑그드를 정착시키기는 했으나, 가동을 할 수 없게 되어버렸다. 일단 밖으로 나가서 기계를 잘 다루는 사람을 찾기로 한 일행은 기계사를 찾아 길을 떠난다.

이것이 '정령포(精靈砲)'!

정말 멋지다!!

제 7 장
사막의 황야 레일도시의 미소녀 단치사
(砂漠の荒野 レール都市の美少女鍛冶師)

밖으로 나간 일행은 커다란 벽을 보게 된다. 이것이 사실은 벽이 아니라, 거대한 기차의 레일인 것이다. 이어 기차가 한 대 들어오고, 이것을 목격한 일행은 정말 놀라서 말을 못한다.

거대한 기차 등장!!

이제 바로 앞에 기차역이 있을 것이다. 안으로 들어가서 2층으로 올라가면 기차를 탈 수 있다. 그런데, 놀랍게도 기차 안에도 마을이 있다. 이곳은 움직이는 기차 마을, 마운트헌드(マウントハンド)인 것이다(정말 랑그드 하나로도 벅찬데 기차까지…). 일단은 마운트헌드 내부에서 무조건 위로 올라가자. 그러면 '번티거(バンティガー)'라는 남자와 부딪친다. 그러면서 자동적으로 이벤트가 시작된다.

애니메이션 이벤트

번티거 : 칫칫칫칫, 길을 비켜주지 않을래? 나는 세상을 사랑으로 충만 시키기 위해, 세상을 평화로 이끌기 위해 아~ 주~ 바쁜 사람이라고. 뭔가 줄 것이 있다면 Welcome O.K. 아무 것도 주지 않는다면 Good-bye~. 그래그래, 이 세상에 진실된 사랑은 있는 거니?

번티거. 정말 알 수 없는 남자다

그 후에 오른쪽을 살펴보면 다른 방들과는 달리 휘황찬란한 방이 하나 있을 것이다. 이곳에 있는 소녀가 '마리온(マリオン)'. 천재 기계 단치사인 것이다. 그녀의 이야기에 의하면 'AI트랩 발생장치'라는 것을 도둑맞았다고 한다. 범인은 아까 마이스 일행이 부딪친 남자다! 마리온이 재빨리 레이더로 번티거의 위치를 파악하자, 일행은 마리온을 도와주기로 하고 남자를 쫓아가게 된다. 이제 방을 나와서 오른쪽 위로 가면 번티거를 만날 수 있다. 그런데, 번티거는 마리온의 방에서 훔쳐온 리모콘으로 벽을 만들어서 도망을 가고 만다.

애니메이션 이벤트

마리온 : 정말, 너무해! 어떡하면 좋죠?

마리온 : 그런 건 아무래도 좋으니까, 어떻게 좀 해주세요!

마이스 : 뭐? 내가 어떻게 좀 해야 하는 거야? 그러면, 자세한 이야기를 좀 해봐.

마리온 : 저 사람이 훔쳐간 물건은 'AI트랩 발생장치'라고 해서, '별조각의

힘' 이라는 미지의 힘으로 움직이고 있는데 아직 실험단계라서 아주 위험한 물건이라고요. 최근에 마운트헌드에 수상한 사람들이 드나들어서, 만일에 대비해서 만들어 놓은 것이라고요.

위나 : '별조각의 힘' 이라면, 랑그드의 엔진 시스템과 같은 거잖아. 그걸 사용하면, 랑그드도 수리할 수 있겠구나!

이 소녀가 마리온. 귀엽고 깜찍한 성격의 소유자이다

결국, 이야기를 한 후에 일단은 번티거를 잡아서 빼앗긴 물건을 되찾으면, 마리온이 랑그드를 수리해주기로 합의를 보게 된다. 그런데, 가는 길마다 무지막지한 트랩이 설치되어 있어서, 도저히 앞으로 나아갈 수가 없다. 일단, 보이는 스위치는 모두 눌러보자. 그래야 만 길을 만들 수 있다. 도중에 레버를 움직이는 부분이 두 번 나오는데, 첫 번째에서는 오른쪽 레버를 움직이고, 두 번째에서는 가운데 레버를 움직이면 길이 생긴다. 이렇게 해서 계속 가면 번티거를 만날 수 잡을 수 있다.

MINI GAME(마리온)

번티거를 쫓다 보면 마리온 로봇이 나와서 같이 놀자고 한다(선택의 여지없이 MINI GAME을 하게 된다). 그런데, 이번 게임이 상당히 어렵다. 일단, 로봇과 가위바위보를 하게 된다. 가위는 △버튼, 바위는 □버튼, 보는 ○버튼이다. 그 후에 방향을 정하게 되는데, 이긴 사람이 방향을 정하고 진 사람은 고개를 돌린다는 방식이다. 이긴 사람이 지정한 방향과 진 사람이 본 방향이 다르면 무승부, 같으면 이긴 사람의 승리인 것이다. 그런데, 이 로봇이 장난이 아니게 강하다. 정말 대책이 안 선다. 일단, 마리온과의 미니 게임은 스토리에 영향을 미치지 않으므로, 그냥 즐기면서 하도록 하자.

마리온의 미니게임. 로봇과 가위바위보!!

BOSS
(번티거 : バンティガー)

이번에 싸우는 번티거는 크게 어렵지는 않다. '방어 캔슬 커맨드' 로 충분히 격퇴할 수 있다. 후방에 있는 캐릭터로 번티거의 공격력과 민첩성을 낮춰버리며 전투를 하면 정말 '이것도 보스냐~' 라고 할 정도로 약하다.

번티거의 필살기에 주의하자

이제 마리온은 랑그드를 수리하러 가겠다고 한다. 이때, 갑자기 방송이 흐르면서 다음 역이 정체 모를 집단에 의해 점령되어서 그냥 통과하겠다고 말을 한다. 마이스들은 그 집단이 검은 군단이라고 생각하고, 그 역으로 가기로 한다. 즉, 다음 역에서 내려서 그곳으로 걸어가겠다는 것이다. 그리하여, 다음 역에서 내리기로 하는데….

▶ 한편 그 때 ◀

드디어 다크마이스터가 암흑의 검을 만들었다. 그리고, 라쳇트(ラチェット)가 등장을 하며, 마이스 일행을 해치우러 먼저 간다고 말하고는 사라진다.

애니메이션 이벤트

다크마이스터 : 그래! 소디나의 정령력이 있으면, 더욱 완벽한 검을 만들 수 있다!

재라 : 다크마이스터님, 어째서 소디나죠? 제 힘으로는 안 되는 건가요?

다크마이스터 : 바보 같군. 인형인 너에게 사랑의 힘이 있다는 거냐?

재라 : 사랑이라면 제게도 있어요! 제 가슴을 찢어버릴 정도로….

다크마이스터 : 인형 주제에 무슨 소리냐!

재라 : 다크마이스터님…. 황제 폐하께서는 말씀하셨다…. 다크 사이드는 라이트 사이드로 인해 멸망했다고…. 다크마이스터님의 아버지께서도…. 가엾은 다크마이스터님…. 저는 목숨이 다할 때까지 다크마이스터님만을 따르겠습니다.

다크마이스터 : 떠나자, 인형! 너라도 도움이 될 지도 모르니까.

재라 : 네! 다크마이스터님!

다크마이스터와 재라의 대화

제 8 장

소우시 등장! 검은칼의 음모
(ソウシ參上! 黒いカタナの陰謀)

애니메이션 이벤트

다음 역에서 내린 일행은 몇 몇 사람들이 한 소녀를 둘러싸고 있는 것을 본다.

남자 : 헤헤~, 검은 칼~.

마이스 : 앗! 귀여운 여자애가!!

습격 당하는 여자아이

이어서 전투로 들어가게 된다. 두 명의 사무라이가 있으나, 별로 강하지는 않다. 그런데, 그들을 물리치고 소녀와 이야기를 하는 도중, 어떤 남자가 나타나서 마이스들과 싸우게 된다. 그는 그녀의 오빠인

데, 마이스 일행이 동생을 괴롭히는 줄 알고 그런 것이다. 전투를 하는 도중 소녀가 말려서 오해를 풀게 된다. 그런데, 그 남자가 갑자기 소디나에게 말을 건다.

애니메이션 이벤트

소우시 : 전 '소우시·마호로바'라고 합니다. 설마 이런 시골에서 이렇게 아름다운 여성분들을 만나 뵙게 될 줄이야…. 제 인생에서 최고의 순간입니다. 이 만남을 소중히 하기 위해서도, 그대들의 일을 좀 더 자세히 알고 싶은데…. 오늘 밤 저는 시간이 있습니다만, 만날 시간은 몇 시로 하죠?

소디나 : 네? 하지만….

소우시 : 윽, 콜록 콜록.

소디나 : 괜찮으세요?

소우시 : 제 얼마 남지 않은 생명…. 마지막으로 그대들과 같은 아름다운 여성들과 함께 즐거운 시간을 보낼 수만 있다면….

쿄우카 : 오라버니! 병을 핑계로 여자를 꼬시다니!! 무조건 피를 토하기만 하면 용서받을 수 있다고 생각한다면 큰 오산이에요!

소우시 : 쿄우카…! 콜록, 콜록. 좀 더 오빠를 생각해주어야지….

마이스 : 피다, 피. 피를 토하고 있어…. 저 남자 괜찮은가? 여러 가지로….

소디나 : 정말…. 이상한 남매야.

쿄우카 : 정말로 오라버니는…. 동생인 나한테는 상냥하고 좋은 오라버니인데…. 어째서 다른 여자 앞에 서기만 하면 병으로 고생하는 호색한이 되어버리는 걸까….

소우시 : 무슨 말이냐. 동생한테까지 병으로 고생하는 호색한이 되어버리면, 정말로 큰일 아니냐.

쿄우카 : 오라버니! 그건 논점의 바꿔치기라는 거예요!

소우시 : 콜록, 콜록. 그, 그럼, 전 사명이 있으므로, 이만 실례하겠습니다. 나중에 다시 살아서 뵐 수 있다면….

소디나를 꾀시는 소우시와 이를 말리는 쿄우카

소우시는 말문이 막히면 기침을 한다…

일행은 소우시와 헤어진 후, 동생인 쿄우카와 여러 가지로 이야기를 하게 된다. 쿄우카의 말에 의하면, 소우시의 사부가 검은 군단에게 잡혀 있어서 그를 구출하러 간다는 것. 그런데, 소우시의 검을 사부가 갖고 있기 때문에, 소우시는 검은 군단이 뿌린 검은 칼을 들고 싸우고 있다는 것이다. 검은 칼은 그 위력은 대단하나 가진 자의 영혼을 빨아들이는 무서운 칼로써, 다크마이스터가 제작한 칼이다. 일행은 그 사부가 근방에서 유명했다는 사실을 알고, 그라면 성화대의 장소를 알고 있다고 생각되어 소우시를 도와 사부를 구출하기로 한다. 그리하여 검은 군단이 점령했다는 역에서 만나기로 하고 서로 헤어진다.

애니메이션 이벤트

역에 도착하면 소우시가 검은 군단을 상대로 싸우고 있다.

쿄우카 : 오라버니!!

소우시 : 쿄우카냐? 콜록, 콜록.

쿄우카 : 오라버니, 이제 그 검은 칼을 사용하지 마세요!

소우시 : 어쩔 수 없어…. '음양검'이 없는 지금, 놈들과 싸우기 위해서는 이 칼을 쓸 수밖에 없다는 사실은 너도 알고 있잖아. 이 검은 칼은 다루기에는 힘이 들지만 위력은 절대적…. 생명이 줄어든다고 해도 지금은… 놓을 순 없어. 콜록, 콜록.

쿄우카 : 오라버니!

소우시 : 오지마! 쿄우카. 여기서부터는 너무 위험해.

쿄우카 : 오라버니, 들어주세요. 마이스님들께서도 저 검은 군단과 싸우고 계신다고 하셨어요.

소디나 : 소우시씨, 저희들도 같이 싸우겠어요.

소우시 : 아뇨, 전 혼자서….

소디나 : 하지만… 그 검은 칼을 사용하고 있으면, 암흑의 힘에 조종당하는 인형이 되고 말아요. 그건, 나쁜 정령력의 칼이에요.

소우시 : 알고 있어요…. 만일 내 목숨을 잃는다해도, 스승을 살리고 화려하게 사라지는 것이 나의 미학…. 이 이상은 상관하지 말아주시죠…. 콜록, 콜록.

홀로 싸우러 가겠다는 소우시

소우시가 사라진 쪽으로 가면 로봇이 지키고 있다. 이 로봇들과 싸워서 이기면 아래에 있는 배로 떠나게 된다. 이 배를 타면 어떤 외딴 섬으로 가는데, 섬에 도착하자마자 로봇들과 싸우게 된다. 그 뒤에 보면 집을 지키는 로봇이 있는데, 이들과 싸워 이기면 그 집안에 소우시의 스승인 카노우하(カノウハ)가 있다.

애니메이션 이벤트

쿄우카 : 카노우하님!

카노우하 : 오오~, 쿄우카! 언제 봐도 예쁘구나~. 보고 싶었다~.

쿄우카 : 카노우하님, 무사하셨군요.

카노우하 : 언제 죽어도 이상하지 않는 늙은이라서 그런지, 이 집안에 가두어

놓기만 하고, 아무 짓도 안 하더군. 단자… 마을이….

쿄우카 : 오라버니는….

카노우하 : 소우시 말이냐? 이곳에는 오지 않았는데…. 그런데…, 옆에 있는 사람들은….

쿄우카 : 이쪽은 마이스 · 트라이암프님입니다. 마이스님께서도 검은 군단들과 싸우고 계셔요.

카노우하 : 트라이암프? 음~. 혹시 너 베이스 · 트라이암프의 손자인가? 그렇구나! 그 놈하고는 어려서부터 친해서 말이지~, 누가 더 많이 여자친구를 사귀는지 항상 경쟁하곤 그랬지.

이 할아버지가 소우시의 스승이다

카노우하 : 그렇구나, 마이스. 너는 정령 단치사로서 수업을 하고 있는 게로군. 난 재빌하고도 만난 적이 있지. 그건~, 벌써 40년 전인가…. 사형 뻘인 메탈리아와 수업을 하고 있을 때였으니까.

마이스 : 뭐라고요? 스승님, 그렇게 나이가 많았었단 말이에요? 아직 30대 초반이라고 생각했었는데….

카노우하 : 재빌이라~, 아주 대하기 어려운 사내였어. 하지만, 그 솜씨는 일품이었지. 참! 마이스. 소우시에게 받은 이 '음양검'을 네가 지닌 정령의 힘으로 새로운 생명을 불어넣어 주지 않겠나.

이리하여 카노우하의 이야기를 들으며, 마이스는 '음양검'에 새 생명을 불어넣었다. 음양검은 일단 쿄우카가 갖고 있기로 하고, 이제 자세한 이야기를 듣게 된다. 카노우하의 말에 의하면 검은 군단은 마을에 있는 성화의 불꽃을 탐내고 있다고 한다. 하지만, 이 마을에는 강한 사무라이들이 있어서 쉽지가 않았다. 이에 다크마이스터가 검은 칼을 많이 만들어 마을에 뿌리고는 이 칼만 있으면 강해질 수 있다고 유언비어를 퍼뜨린 것이다.

많은 사무라이들이 그 칼로 인해 자아를 잃어버렸을 때, 검은 군단은 마을로 쳐들어와서 카노우하를 납치한 것이다. 그러나, 아직 성화의 불꽃을 찾지는 못했다고 하며, 마이스에게 성화대의 장소를 가르쳐준다(바로 뒷산에 있다고 한다). 그리고, 마이스가 갔다 오는 동안 심심하다며, 쿄우카와 소디나에게 남아서 같이 놀자고 한다. 결국, 마이스와 위나, 므자, 이렇게 셋이서 성화대에 가게 된다.

카노우하의 이야기. 성화대는 바로 뒷산에 있다!!

뒷산의 구조는 그다지 복잡하지 않다. 단순히 무조건 위로만 올라가도록 하자. 정상에 가면 성화대가 있다.

애니메이션 이벤트

라쳇트 : 아하하하하! 찾았다! 성화대가 여기에 있었구나! 성화의 불꽃, 내가 가져갈게♡ 소우시! 나 성화의 불꽃이 필요하거든! 가서 빼앗아 와!

마이스 : 소우시, 너….

라쳇트 : 그럼, 소우시! 뒤를 부탁해! 다크마이스터님께 보고 해야지~.

라쳇트가 사라진다.

검은 칼 때문에 자아를 잃은 소우시

여기서 어쩔 수 없이 소우시와 싸워야 한다. 소우시는 엄청나게 강하고, 마이스보다 전투 게이지의 소모가 빠르다. 즉, '방어 캡슐 커맨드'로는 오히려 불리하게 되므로, 정공법으로 싸워야 한다. 일단은 전방 캐릭터에게 공격을 시키고, 후방 캐릭터로 소우시의 민첩성을 약화시키자. 만일 전방에 그나마 민첩성이 빠른 캐릭터가 있다면, 이제 소우시보다 전투 게이지의 소모가 빨라질 것이다. 즉, '방어 캡슐 커맨드'를 사용할 수가 있다는 것이다. 만일에 그래도 안되면 전방은 오로지 공격, 후방은 오로지 회복으로 싸우면 된다.

소우시의 연타! 무서운 기술이다

전투에 승리하면 갑자기 쿄우카가 나타난다. 불길한 예감이 들어서 뒤를 쫓아왔다는 것. 그녀가 음양검을 높이 치켜들자, 검에서 빛이 나고 소우시가 정신을 차린다.

애니메이션 이벤트

소우시 : 난 지금까지 무엇을….

마이스 : 넌, 지금까지 그 검은 칼 때문에 자아를 잃고 있었던 거야. 그러니까, 주의했잖아.

쿄우카 : 오라버니….

소우시 : 콜록, 콜록.

정신을 차린 소우시

일단은 성화대에 가서 성화의 불꽃을 받도록 하자. 이번에는 땅의 정령 휘트노드(フィートノッド)가 우리편이 된다(이제 마이스의 정령 수는 두 마리). 땅의 정령은 적을 공격함과 동시에 아군의 체력을 회복시켜주는 아주 유익한 정령이다. 이제 다시 돌아가면 쿄우카와 소우시는 나중에 간다며, 먼저 내려가라고 한다. 온 길을 따라 내려가는 도중, 일행은 카노우하가 있었던 집이 불타는 것을 본다. 소디나가 위험하다! 서둘러 내려가면 카노우하가 쓰러져 있고, 소디나가 잡혀갔다는 말을 해준다. 선착장에 가보면, 비행선에 납치된 소디나가 보인다. 자신이 검은 칼로 인해 자아를 잃었기 때문이라고 자책하는 소우시는 마이스와 동행하기로 하고, 쿄우카와 카노우하는 소디나의 고향인 보이즈비로 가겠다고 한다.

보트를 대고 위로 올라오면, 망토로 몸을 숨긴 어떤 사람이 비행선을 빌려주겠다고 한다. 누군지는 모르지만 감사하다고 말을 한 후, 마이스 일행은 소디나를 따라간다. 그러나, 격추를 당해서 소디나가 탄 비행선으로 모두들 뛰어 내린다(게임이기 때문에 모두 무사히 비행선에 내릴 수 있다). 비행선의 내부는 그리 복잡하지 않다. 아마도 쉽게 소디나가 있는 방으로 갈 수 있을 것이다.

애니메이션 이벤트

다크마이스터 : 호우, 여기까지 쫓아오다니 대단한데, 마이스. 하지만, 여자 한 명 지키지도 못하다니…. 나는 라이트 사이드와 다크 사이드, 두 개의 힘을 모두 사용할 수 있다. 마이스, 너는 라이트 사이드의 힘 뿐…. 싸우기 전부터 승부는 정해져 있는 것이나 다름없어.

마이스 : 뭐라고~!! 내 정령력의 모든 걸 걸고, 소디나를 지키겠어!!

다크마이스터 : 네가 얼마나 성장을 했는지 즐기는 것도 나쁘진 않겠군. 자아, 덤벼라, 마이스!

다크마이스터에게 잡힌 소디나

BOSS
(다크마이스터 : ダークマイスター)

정말 힘들다. 다크마이스터의 필살기가 마법력(EP)을 흡수하는 것이기 때문에 마법전은 불리하게 작용한다는 것을 알아두자. 일단은 '방어 캔슬 커맨드'로 싸우다가, 결정타로는 새로 얻은 정령인 휘트노드를 사용하자. 공격과 동시에 회복도 시켜주니까, 그야말로 1석 2조이다.

다크마이스터의 필살기

소환! 휘트노드!!

싸움에 패한 다크마이스터는 도망을 가고, 결국은 소디나를 구출하는데 성공한다. 이어 비행선은 어디론가 계속 날아가는데….

제 9 장
카이린 등장! '샤란'에 다가서는 그림자
(カイリーン登場! シャランに忍び寄る影)

비행선이 도착한 곳은 천공의 마을 '샤란'(절대로 라퓨터 아님). 이곳에 도착하면 바로 어떤 여자아이가 말을 걸어온다. 만일 예전에 항구의 마을 '하트바'에서 녹색 머리 여자아이에게 말을 건 사람이면 누구나 '앗!' 할 것이다. 너무 똑같이 생겼기 때문. 그러나, 이 여자아이는 다른 사람이다.

애니메이션 이벤트

카이린 : 용사님, 불쌍한 어린양들을 구해주세요. 이 나라의 사람들은 모두 힘들어하고 있어요.

마이스 : 너는 하트바에서 데이트했던 귀여운 여자아이! 이야~, 오랜만이네. 별일 없었니?

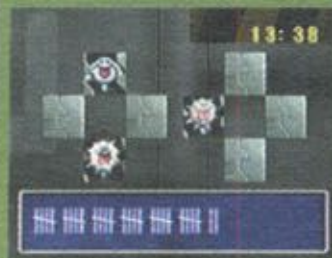
카이린 : 네? 저…, 용사님과는 처음 만나는 건데요…. (뒤를 보더니)앗, 사람들이! 용사님, 저는 코인크레 지구(コインクレ區)에서 기다리고 있을 게요. 반드시 와주세요. 기다릴게요.

이 소녀가 바로 카이린이다

도구 상점에서 필요한 물건들을 산 다음, 코인크레 지구를 찾아서 가보자. 위쪽 지하로 내려가면 있다. 한편, 이쯤에서 위나와의 미니

게임을 소개하기로 한다.

MINI GAME(위나)

조작 요령은 단순하다. 화면에 좌우에 4개씩 문이 있고(총 8개), 그 안에서 다마시와 위나가 나왔다 들어갔다 하게 되는데, 방향키와 버튼으로 문에서 나오는 다마시들을 총으로 맞추면 된다. 후반부에 갈수록 속도가 빨라지며, 나오는 다마시의 개수도 많아지므로, 뛰어난 반사신경이 필요할 것이다.

위나의 미니게임

카인크레 지구에 가면 카이린과 이야기를 하게 된다. 주로 내용은 이 나라 사람들이 어떤 상인에 의해 모든 사람들이 다른 사람을 속이며 장사를 하게 되었다는 것이다. 마이스 일행에게 도와달라고 하고는 일단 오늘은 하룻밤 자라고 권한다. 하룻밤 자고 일어난 일행은 짐이 모두 도둑맞았다는 사실을 알고 경악을 한다. 일단 카이린을 불러서 이야기를 듣자고 결정을 내리고 카이린을 찾으러 나선다. 카이린은 마을 중앙의 동상 앞부분에 있다. 그녀에게 가서 말을 걸면, 속는 사람이 바보라며 상대를 안 하려고 한다. 그런데, 이 부분에서 수많은 선택문이 등장을 하며, 이 선택문들을 무난히 통과하면 짐을 돌려 받을 수 있다.

카이린과 대화를 하자

이제 짐을 돌려 받은 후, 그 나쁜 상인을 만나러 성안으로 들어가다 보면 카이린이 잡혀가는 것을 볼 수 있다. 그리고, 안쪽으로 가면 문이 있는데, 열쇠 구멍으로 안을 들여다 볼 수 있다.

애니메이션 이벤트

라반티스(ラバンティス) : 오랜만이군, 카이린. 마음을 바꾸어서 내 동료가 될 것을 결심한 건가?

카이린 : 무슨 말이야! 내 인생하고 가족을 엉망으로 만든 당신하고 동료가 될 리가 없잖아?

라반티스 : 그렇게 말할 필요는 없어. 솔직해지면 장미 빛 인생을 보낼 수 있을 텐데.

위나 : 자기 인생하고 가족이 엉망이 되어버렸대. 그리고, 도대체 누구야? 저 이상하게 생긴 남자는.

소디나 : 마이스, 카이린을 구해주자.

이어서 카이린을 구하러 문을 열고 들어간다. 그러나, 라반티스의 함정에 빠져서 아래로 떨어지고 만다.

쿵!!

마이스 : 아야야…. 카이린, 괜찮아?

카이린 : 정말로…. 나를 구해주러 오니까 이런 일을 당하는 거 아냐. 정말 바보라니까. 남을 위해서 행동하는 척 하는 위선자는 정말 싫어. 왜 그런 거야!!

선택문

A : 돈, 돈, 정말 돈이 뭔데 그래. 사람의 생명은 돈으로 살 수 없는 거야!

B : 네 미소를 볼 수만 있다면 나는 행복해

카이린 : 무슨 생각을 하고 있는지 잘 모르겠지만, 나는 그런 말로는 납득하지 않아.

선택문

A : 내 눈을 봐! 말로 거짓말을 해도, 눈은 속일 수 없어!!

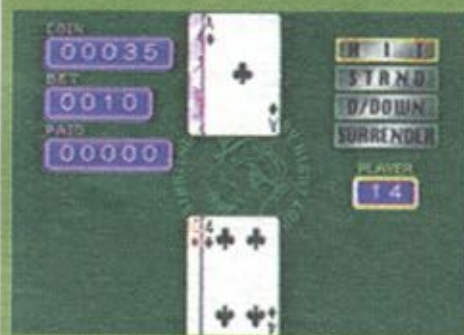
B : 무, 무슨 생각이라니~.

카이린 : 알았어. 내가 졌어.

카이린과 대화를 해서 호감도를 높이자

카이린과 계속 이야기를 하는데, 예전에 카이린이 이곳에서 살고 있었다고 한다. 그래서, 이 통로도 나갈 수 있다고 한다. 카이린이 있는 곳에 아이콘이 생기는 것이 보일 것이다. 그곳으로 밖으로 나가자. 밖으로 나가면 길이 미로처럼 되어 있다. 이곳에 있는 보물상자를 다 열면 길이 생긴다. 그 길로 밖으로 나가자.

MINI GAME(카이린)

카이린의 미니게임은 블랙잭이다(21만들기). 버튼으로 돈을 걸고 하면 된다. 메뉴가 영어로 나오므로, 여기서는 생략을 하기로 하겠다.

블랙 잭. 상당이 어렵다

애니메이션 이벤트

라반티스 : 아니, 너희들은! 용케도 빠져 나왔군.

므자 : 마음이 서로 통해 있으면, 웬만한 위기는 넘길 수 있다고!!

위나 : 좋은 말도 하는구나!

라반티스 : 흥! 사람에게 마음 따위가 있을 리가 없어! 마음 따위는 돈 앞에선 무용지물이지. 돈만 있으면 무엇이든지 살 수 있으니까. 응? 왜 그래? 그런 것도 몰랐단 말이냐? 너희들, 머리가 나쁘군~. 돈만 있으면, 이렇게 강하게 될 수 있는데.

이어서 라반티스와 전투를 하게 된다. 힘이 강한 적이라서 정면 승

부는 불리하므로, 역시 '방어 캔슬 커맨드'를 활용하여 무찌르자. 마이스의 정령수를 사용해도 좋을 듯.

라반티스. 총알 공격이 무섭다

이제 앞으로의 행동에 카이린도 동행하게 되었다. 지상으로 내려가기 위해 리프트를 타고 가자(아래에 있다).

▶ 한편 그 때 ◀

메데우스 황제의 본부. 비행선 '데스크림존'은 어떻게 되었냐고 하는 황제의 물음에 성화의 불꽃도 장착을 했고, 이제 곧 완성한다고 다크마이스터가 대답한다. 그리고, '와이어(ワイヤー)'에게 빛의 단치사를 말살하라고 명령한다.

▶ 마이스의 이야기 ◀

지상으로 내려오면, 마리온이 와서 나쁜 사람들이 마운트헌드를 점령했다고 말한다. 검은 군단일 것으로 추측한 일행은 마리온에게 성화대라는 것을 알고 있냐고 묻자, 마리온은 자기가 알고 있다며, 가르쳐 줄 테니 마운트헌드를 되찾아달라고 한다. 그리고, 자기가 마운트헌드로 숨어 들어가는 방법을 알고 있다며, 같이 가게 된다. 역 옆에 있는 여관으로 들어가서, 주인 옆으로 가면 비밀 통로가 있다. 그곳으로 마운트헌드 안에 들어가자. 일단 예전에 번티거를 잡았던 곳으로 가면

BOSS
(와이어 : ワイヤー)

사람을 싹둑 잘라버리는 기술을 가진 와이어(그러나, 공격당해도 절대 잘리지 않음). 매우 민첩하여 아군의 공격을 잘 회피해 버리므로, '방어 캔슬 커맨드'를 사용하고 공격 할 때에는 정령수를 소환하거나 마법을 쓰도록 하자.

와이어와의 결투. 방심하지 말자

와이어를 이긴 후, 조종실로 가자.

BOSS
(와이어 : ワイヤー)

다시 나타난 와이어. 이번에는 공격력이 강화되어서 아군 전체를 공격하는 것을 주로 한다. 그러므로, 후방 캐릭터로 충분히 회복을 시켜주어야 할 것이다.

다시 나타난 와이어

와이어를 이기면 와이어가 폭발하며 조종실이 파괴되어 열차가 폭주를 한다. 결국, 열차를 탈선 시켜서 세우기로 하고, 마리온이 패스워드를 가르쳐 줄 테니 자기가 지시하는 대로 입력을 하라고 한다. 화면에 생기는 커맨드를 보고 따라하면 된다(전혀 어렵지 않다). 성공하면 열차의 선로가 바뀌고, 열차가 탈선하여 정지한다.

탈선하여 정지하는 열차

열차가 정지한 후, 안쪽으로 들어가면 동굴이 있다. 이 동굴 가장 안쪽으로 가야만 성화대가 있는 것이다. 가는 도중 번티거와 한 번 싸우게 된다. 성화대에 가면 이번에는 불의 정령 프레니알(フレニアル)이 우리편이 된다.

프레니알도 우리편이다

성화대에서 나오면, 마리온이 랑그드를 고쳤다고 말한다. 랑그드에 돌아가면 선장이 고대 도시 미스카토니아(ミスカトニア)에 대해서 말해 주며, 그곳에 성화대가 있을 거라는 말을 한다. 그리하여, 일행은 이번에는 서쪽 대륙의 미스카토니아로 향한다.

제10장

네르사 등장! '미스카토니아'의 고대도서관

(ホルシャ登場! ミスカトニアの古代圖書館)

▶ 한편 그 때 ◀

황제의 휘하에서는 비행선 데스크림존이 드디어 완성을 했다. 성화

의 불꽃을 사용하여 움직이는 이 비행선은 막대한 파괴력을 지닌다. 황제는 이 비행선으로 세계를 정복할 꿈을 꾸고 있다.

서쪽 대륙에 도착하면 마을로 들어가자. 그러면, 갑자기 여자의 비명이 들린다. 그 후, 자동으로 이벤트가 진행된다.

애니메이션 이벤트

네르샤 : 앙~, 빼앗겨 버렸어~. 앗! 마이스씨 아니세요?

네르샤 : 오랜만이네요, 마이스씨~.
마이스 : 우리들은 미스카토니아에 가려고 하는데, 넌 이곳에서 무엇을 하고 있는 거니?
네르샤 : 다마시에게 소중한 옷 가방을 빼앗겨 버렸어요. 어떻게든 되찾아야 해요. 이 마을에서는 13시가 되면 다마시가 나타나거든요. 그 괴물에게 빼앗긴 거예요.
소디나 : 옷을 빼앗긴 거에요? 정말 너무 하는군요. 마이스, 우리 되찾아주자!
네르샤 : 우와~, 고마워요. 잘 부탁 드려요~. 그리고, 도깨비처럼 무서운 여자가 나타난다는 소문이 있어요. 아마 그 여자가 두목일 거예요.

오랜만에 만난 네르샤

드디어 네르샤와도 만나게 되었다! 이제 전 캐릭터가 다 모인 셈이다. 일단 마을에서 정보를 수집하자. 그러면, 시계가 13시를 가리키며 다마시들이 마을에서 설치고 다니는 것을 볼 수 있다. 정보수집을 계속 하면, 다마시들은 북쪽에 있는 '정령의 숲'에 살고 있다는 것을 알 수 있게 된다. 이제 북쪽으로 가서 정령의 숲 속으로 가자. 숲 속의 길이 상당히 어렵지만, 자세히 살피면서 가면 목적지에 도달할 수 있을 것이다. 안에 들어가면 다마시들의 마을이 있다. 북쪽에 큰 저택이 있는데, 그곳이 아마 두목의 본거지인 것 같다.

안으로 들어가면, 역시나 내부가 복잡한 구조로 되어 있으나, 크게 어렵지는 않다. 제일 위층에 가면 무대가 있고 그곳에 3마리의 다마시가 있는데, 가장 오른쪽의 다마시에게 말을 걸자. 그러면, 무대 아래 부분이 열릴 것이다. 그 안에 들어가면 라쳇트가 등장하며, 마이스 일행과 싸우게 된다.

애니메이션 이벤트

라쳇트 : 이야~, 누가 왔나 했더니, 멋진 남자가 3명이나 있잖아! 어? 그런데, 왜 그렇게 무서운 얼굴을 하고 있는 거야? 내 이름은 라쳇트, 외롭지만 아주 멋진 여자아이에요~. 제가 여기에 있는 것은 다마시들의 마음의 상처를 치료하기 위해서에요~.

라쳇트 : 왜 그렇게 무서운 얼굴을 하고 있는 거예요?
마이스 : 너 말이야, 다마시를 이용해서 나쁜 짓을 하고 있지?
라쳇트 : 전혀 그런 짓은 하지 않아~. 내가 귀여우니까 그런 소문이 돌고 있는 거야~

라쳇트 등장!

네르샤가 라쳇트에게 가방을 돌려달라고 하자, 라쳇트는 함정을 이용하여 네르샤를 아래층으로 떨어뜨리고 만다. 분개해 하는 일행. 그런데, 네르샤가 떨어진 곳에 우연히 네르샤의 옷 가방이 있었다. 그리고, 갑자기 함정이 다시 열리며 네르샤가 올라오는데….

애니메이션 이벤트

네르샤 : 약한 마음은 어두움과 추위에 떨게 된다. 강한 옷은 따뜻함과 빛을 준다. 내 이름은 네르샤! 드레스·마이스터!!
라쳇트 : 뭐야, 그 옷은!? 무슨 여왕이라도 되는 줄 알아? 정말 바보 같아!
네르샤 : 너야말로 무슨 옷이야? 마치 물고기를 입에 문 고양이 같잖아!
라쳇트 : 고마워요~.

선택문
A : 잠깐, 둘 다 그만해. 비슷비슷하잖아….
B : 둘 다 잘 어울려. 아주 멋져.

네르샤 : 이 누님에게 어울리지 않는 옷은 없어!
라쳇트 : 뭐야, 그 헤어스타일은!? 금발에 생머리? 싸구려잖아!
네르샤 : 너야말로, 토끼 머리 같은 헤어스타일을 하고 있잖아!

선택문
A : 둘 다 개성적으로 딱 어울리잖아.
B : 둘 다 정말로 매력적인 헤어스타일이야.

라쳇트 : 고마워요~.

네르샤 : 당연하지! 이 누님에게 어울리지 않는 헤어스타일은 없어!

라쳇트 : 정말 화가 나네! 두꺼운 화장이나 하고, 완전히 아줌마잖아!

네르샤 : 뭐라고!? 무식하게 눈만 커 가지고, 너무 건방져!

선택문

A : 둘 다 그만해.
그런 대로 예쁘니까.

B : 이것만큼은 좋게
말을 할 수가 없어.

네르샤, 라쳇트 : '그런 대로' 라니!!

네르샤와 라쳇트의 말다툼!?

BOSS (라쳇트 : ラチェット)

이어서 라쳇트와의 전투가 이어진다. 라쳇트의 기상천외한 공격에 주의하자.

네르샤의 옷 갈아입기 전법

라쳇트의 필살기. 이해하기 힘든 행동이다

제11장

쟈빌을 아는 사람 밝혀지는 '원초의 불'의 비밀

(ジャービルを知る者 明かされた「原初の炎」の秘密)

라쳇트에게 승리한 후, 밖으로 나와서 북쪽으로 가면 새로운 길이 생겨있다. 그 길로 가면 고대도시 미스카토니아로 갈 수 있다.

MINI GAME(네르샤)

네르샤의 미니게임은 단순하다. 화면상에 나타나는 모든 다마시를 총으로 쏘면 된다. 네르샤를 조심하며 다마시들을 전멸시키자.

네르샤의 미니게임

일행은 드디어 미스카토니아에 도착한다. 입구로는 들어갈 수가 없으니, 비밀통로를 찾도록 하자. 일단, 성안으로 들어가면 난잡한 블록으로 만든 복도가 있다. 이곳을 통과하면 홀이 나오는데, 안쪽으로 보이는 문으로 들어가면 메탈리아가 나온다.

애니메이션 이벤트

메탈리아 : 너희들, 어떻게 이곳으로 들어왔지?

마이스 : 우와~, 미인이다. 완벽한 미인이란 이런 사람을 두고 하는 말이야, 므자. …어? 굳어 있네….

소디나 : 마음대로 들어와서 죄송해요. 하지만, 저희는 성화대를 찾고 있을 뿐이에요. 수상한 사람이 아니라고요.

메탈리아 : 성화대를?

마이스 : 그래요! 내 이름은 마이스. 정령단치사 쟈빌의 마지막 제자예요.

메탈리아 : 쟈빌과 같이 온 건가?

마이스 : 아뇨, 스승님은…. 제국의 놈들에게….

메탈리아 : 그런가….

마이스 : 스승님을 알고 있다니, 당신은 도대체 누구죠?

메탈리아 : 내 이름은 메탈리아. 쟈빌과 함께 수업을 한 '쥬엘·마이스터'. 나는 내 힘을 제국에게 이용당하지 않기 위해서 이곳에 계속 숨어있었다. 하지만, 쟈빌은 달랐다. 아직 정령과 공존할 수 있는 인간이 있을 거라며, 혼자서 이곳을 떠났다.

마이스 : 그 제국이란 것이 도대체 뭐죠? 우리는 검은 군단이란 것 밖에 몰라요.

메탈리아 : 조금 길어지지만 잘 듣도록 해. 신화의 시대, 신들은 하늘에 '원초의 불꽃'이란 것을 만들어서 두 개의 대지의 사람들에게 나누어 주었다. 두 개의 대지의 사람들을 각각 라이트 사이드, 다크 사이드라고 부른다. 지금 각지에 있는 성화대는 그 원초의 불꽃을 후세에 남기기 위해 라이트 사이드의 사람들이 만든 것.
그런데, 원초의 불꽃을 싸움에 이용하여 스스로 멸망한 민족이 있었다. 그들이 다크 사이드의 사람들이다. 제국의 황제야 말로 그 다크 사이드의 마지막 생존자인 것이다. 제국의 이름은 '디아노바'. 황제는 생명을 연장시키기 위해 스스로의 몸을 기계화시켜서 라이트 사이드의 불꽃을 손에 넣으려고 하고 있다. 아마도 황제는 라이트 사이드의 5개의 불꽃을 손에 넣어서 세계를 지배하려고 하는 것이다.

메탈리아의 설명

메탈리아의 설명을 다 들은 후, 일단 오늘밤은 자기로 한다. 다음날 아침, 메탈리아를 따라 가면 성화대가 있는 곳으로 가게 된다. 이

곳에서는 빛의 정령 골다(ゴルダ)가 우리편이 된다. 이때, 황제가 나타나 메탈리아에게 자기 휘하로 들어오라고 하나, 메탈리아는 완강히 거부한다. 그리하여, 메탈리아는 황제의 일격을 맞고 쓰러지는데, 갑자기 성이 흔들린다. 성 꼭대기에 비행선 데스크림존이 충돌을 한 것이다. 메탈리아는 일단 마이스에게 옥상으로 올라가라고 한다. 이제 옥상으로 올라가자.

애니메이션 이벤트

이 게임을 통틀어 가장 화려한 이벤트이다. 데스크림존이 충돌하여 성이 부서지려는 것을 단 한 자루의 검으로 막는 마이스. 그러나 그 틈을 타서 다크마이스터가 소디나를 납치해서 달아나 버린다. 이에 화가 난 마이스는 지금 막 새로 얻은 빛의 정령을 소환하여 데스크림존을 막는다. 그리고, 앞부분에 구멍을 뚫어서 그곳으로 들어가서 소디나를 구하기로 한다!!

충돌하는 데스크림존을 검으로 막는 마이스

잡혀가는 소디나

정령 소환!!

제12장

슬픔의 다크사이드! 다크마이스터 최후의 사투!
(悲しみのダークサイド! ダークマイスター最後の死闘!)

데스크림존의 내부는 전혀 복잡하지 않다. 아무 어려움 없이 조종실에 도착할 수 있을 것이다.

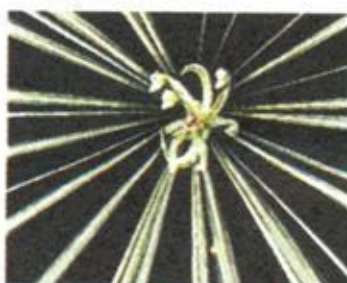
애니메이션 이벤트

베알(ベアール) : 뭐야! 너희들은! 이곳은 인간 따위가 올 곳이 아니야! 바보 같으니!

므자 : 누가 바보라는 거냐! 파괴와 살육만으로 사람들이 따른다고 생각하는 것 자체가 바보 같은 짓이다! 사람에게는 기계에는 없는 마음이라는 것이 있단 말이다. 기계는 인간을 지배할 수 없어!

베알 : 꽤 말을 하는군, 인간 주제에. 기계야말로 완벽하고 절대적인 존재인 것이다! 너희들 인간 따위는 내가 죽여주마!

MEMO

여기서 베알과의 전투가 있다. 이제는 정령수도 많으니, 팍팍 소환해서 빨리 끝내도록 하자. 별 무리 없이 이길 수 있을 것이다.

베알과의 전투. 소환술로 상대하자

소환술 연타!!

베알을 이기면 데스크림존의 원동력이었던 성화의 불꽃을 얻으며, 동시에 바람의 정령 라오우(ラオウ)도 얻게 된다. 이제 소디나를 되찾아야 한다. 카이린이 데스크림존을 가동시켜서 일행은 디아노바 제국으로 향한다.

디아노바 제국에 도착한 일행은 우선 안으로 들어가서 최상층으로 올라가기로 한다(대개 모든 왕들이 최상층에 있다는 므자의 주장에 의해). 각 층마다 복잡해 보이는 길이 있지만, 사실 잘 살펴보면 모두 길이 보인다. 최상층에 도착하면 결계에 소디나가 갇혀 있고, 다크마이스터가 나타난다.

애니메이션 이벤트

다크마이스터 : 용케 이곳까지 왔구나.

마이스 : 슈미트! 소디나를 어쩔 셈이냐!

다크마이스터 : 최강의 검을 만드는 거지. 나는 그녀의 몸에 있는 정령력이 필요한 거야. 소디나는 나에게 있어서 아주 도움이 되는 존재지.

마이스 : 뭐라고? 왜 소디나인 거야! 어째서 제국 따위에게 협조를 하는 거야!

다크마이스터 : 당연하지. 황제는 우리들 다크 사이드의 산…. 그에 비해 자빌은 내가 나의 진실된 힘에 눈을 뜨는 것을 무섭게 생각하기라도 한 것이겠지.

소디나 : 아니야…. 오빠는 절대 그런 생각을 갖고 있지 않았어. 오빠는 다크 사이드도 라이트 사이드도 상관없다고 말했었는걸….

다크마이스터 : 무슨 말이지?

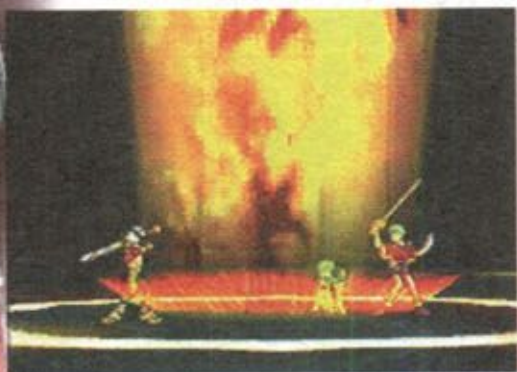
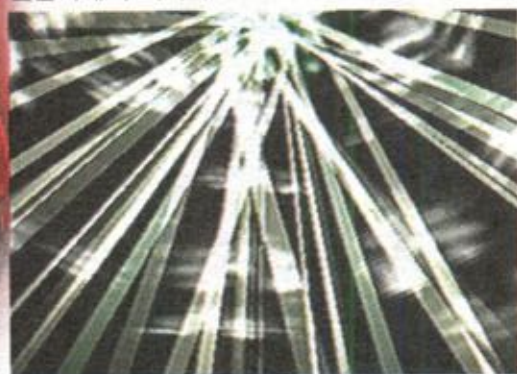
소디나 : 오빠는 말했었어. 슈미트라면 마음먹기에 따라서 훌륭한 정령단치사가 될 수 있다고….

다크마이스터 : 자빌은 나에게 박명의 거울을 보라고 했었지. 그 모습은 너희도 보았을 거야. 새롭게 마음 먹기라도 하라는 말이냐? 장난하지 마라! 어둠은 어둠이야! 빛하고는 다른 존재란 말이다! 나는 강한 무기를 만들고 싶었다.

슈미트의 분노

단지 그 뿐이었다고! 뭐가 훌륭한 정령 단치사냐! 너희들 라이트 사이드만이 정의라고 말할 셈인가!? 나의 검은 칼에 대항할 수 있을까, 마이스?

BOSS
(다크마이스터 : ダークマイスター)

다크마이스터와의 마지막 대결이다. 다크마이스터의 뒤에 있는 재라는 마법으로 다크마이스터를 보조한다. 다크마이스터의 필살기에 주의하며, '방어 캔슬 커맨드'로 정령을 소환하는 방법을 사용하자!!

필살기에 주의하자

정령 소환!!

새로 얻은 물의 정령이다

애니메이션 이벤트

다크마이스터 : 멋지구나, 마이스. 너의 힘이 나의 다크사이드의 모든 것을 부수고 말았어. 알고 있었지… 나의 나약함을…. 사람을 사랑할 줄도 모르고, 사랑이 무엇인지도 모르는…. 단지 사람을 증오하는 힘이 거대해 지는 것…. 그것이 진정한 다크 사이드의 힘이라고 믿고 있었다. 다크 사이드와 라이트 사이드, 그 사이에서 태어난 나이기 때문에 단지 강함을 추구하는 것에서만 나의 존재를 확인할 수 있었던 거야….

소디나 : 슈미트….

다크마이스터 : 마이스는 강해졌다…. 하지만 황제에게는 이길 수가 없을 거야. 소디나…. 네 생명을 바치지 않는다면…. 재라…. 가엾은 여자였다. 나와 같이 사랑을 모르는 인형….

다크마이스터 : 마이스, 들어라…. 황제는 내가 만든 검으로 인해 라이트 사이드의 불꽃을 사용할 수 있게 되어버렸어. 지금 황제의 힘은 믿을 수 없을 만큼 강해져있다. 죽지 마라… 마이스….

결국 죽음을 맞이하는 다크마이스터

다크마이스터가 죽자, 황제의 영상이 나타난다. 자신은 최심층(가장 깊은 곳)에 있으므로, 언제든지 오라는 것이다. 일행은 황제를 무찌르기 위해 최심층으로 향한다. 다시 복잡한 길이 있지만, 이번에는 계속 내려가는 길만 찾아서 가면 쉽게 갈 수 있다.

황제가 있는 곳으로 도착한 일행. 그러나, 갑작스런 황제의 공격에 모두 움직이지 못하게 되고, 마이스가 갖고 있던 모든 불꽃을 다 빼앗기고 만다. 그 후, 황제는 스스로가 신이 되기 위해 로켓을 타고 달로 도망을 간다. 쫓아가려는 일행을 황제의 부하인 샤프트(シャフト)가 가로막는다!

애니메이션 이벤트

샤프트 : 보낼 수는 없다. 내 이름은 샤프트…. 황제 폐하의 충성스러운 부하…. 어리석은 인간들이여, 신을 두려워할 지어다. 신의 가는 길, 아무도 방해하지 못하리라!

이 남자가 샤프트. 주의해서 싸우자

MEMO

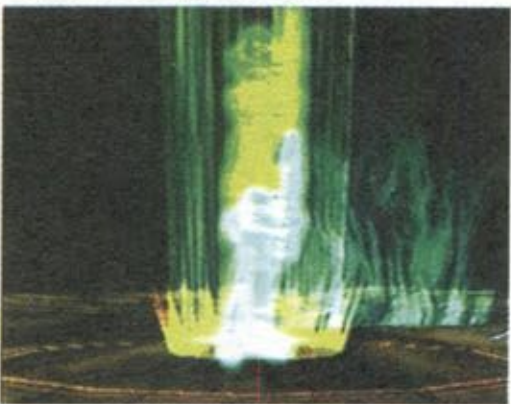
샤프트와의 대결. 이쯤 되면 누구로 싸우더라도 이길 수 있는 실력을 갖고 있으리라 믿는다. 좋아하는 캐릭터로 대결을 펼쳐서 마음껏 싸우도록.

카이린의 필살기!

제13장
도망간 황제를 쫓아라
스승과 그림자의 대결
(逃げた皇帝を追え! 師と影の対決)

디아노바에서 나온 일행은 우선 메탈리아를 만나서 달로 갈 수 있는 방법이 있는지 알아보기로 한다. 월드 맵으로 나오면 바로 순간이동으로 미스카토니아로 가도록 하자. 옥상에 가면 메탈리아가 기다리고 있다. 메탈리아의 말에 따르면 여기서 북쪽의 '별의 고원'으로 가면 마지막 방법이 있다고 한다. 바로 여섯번째 성화대. 고원으로 가서 가장 위쪽으로 가면 성화대가 있다. 그 성화대에는 자빌과 똑같이 생긴 사람이 서 있는데, 그를 이겨야만 성화의 불꽃을 받을 수 있다고 한다. 그는 라이트 사이드의 파수꾼. 황제와 싸우기에 앞서 최강의 콤비네이

션을 연구해두자.

이번에는 소우시의 필살기로!!

파수꾼은 소환술도 사용한다!!

애니메이션 이벤트

파수꾼 : 나를 이기다니, 라이트 사이드의 불꽃의 힘을 제대로 사용하는 것 같구나. 자빌을 능가한 빛나는 이여. 너에게 이 성화대의 불꽃을 건네주겠다. 황제가 간 달에는 예전에 다크 사이드의 사람들이 싸우면서 쟁탈하던 다크 사이드의 불꽃…. 그 싸움을 가엾게 여긴 신들이 봉해버린 다크 사이드의 불꽃이 아직 약하게 불타고 있다. 황제는 그 불꽃을 라이트 사이드의 불꽃으로 다시 활성 시키려고 하고 있는 것이다. 소녀여…. 내가 눈을 떴다는 것은 네가 눈을 뜰 때도 가깝다는 것….

소디나 : 네?

파수꾼 : 때가 오면 알게 될 것이다. 자아, 마음속으로 달에 갈 수 있기를 기원하라. 소디나… 마이스를 부탁해. 마이스… 소디나를 부탁해. 서로가 서로를 믿는다면, 반드시….

라이트 사이드의 파수꾼. 아무래도 자빌 같은데!?

마이스의 염원이 이루어져 정령이 소환되며, 일행은 달로 이동을 하게 된다.

지구의 힘이 한 군데로…

달로 출발하자!!

제14장

원초의 불꽃 꺼지다? 황제의 최후
(原初の炎 消ゆ? 皇帝の最後)

우선은 다크 사이드의 성화대를 찾으면, 그곳에 황제가 있을 거라는 생각에 일행은 성화대를 찾아 나선다. 가는 도중 길에 검이 꽂혀 있는 것이 보일 것이다. 그 검들에게 말을 걸면, 예전에 다크 사이드의 사람들의 염원이 과거의 일에 대해 여러 가지로 말을 해준다(그러나, 특별히 들을 필요는 없다). 이윽고 성화대에 도착하면, 황제가 다크 사이드의 불꽃을 살린 뒤였다. 그러나, 이제 와서 물러날 수는 없다!! 황제와 결전을 벌이자!!

BOSS
(메데우스 황제 : メデウス皇帝)

일단 힘을 아끼면서 전투를 하길 바란다. 모든 RPG 게임의 공통점이라고 할 수 있는 것이, 바로 막판 왕과 두 번 싸운다는 것이 아닌가. 이대로 전투가 끝날 리가 없다. 최대한 '방어 캔슬 커맨드'를 사용하여 적과 싸우며, 후방 캐릭터도 십분 활용하도록 하자(그냥 대기시키느니, 방어력을 높이거나 하는 쪽이 훨씬 효과적이다).

메데우스 황제의 필살기에 주의하자(위력이 대단하다)

모든 마법을 충분히 활용하자

적과 어느 정도 싸우고 있으면 갑자기 메데우스 황제가 괴물로 변신을 한다.

애니메이션 이벤트

황제 : 알 수 있다…. 모든 힘이 나에게로 온다. 나는 신이다. 신이 된 것이다!! 너희들이 얼마나 무력한 존재인지 가르쳐주도록 하지. 덤벼라!!

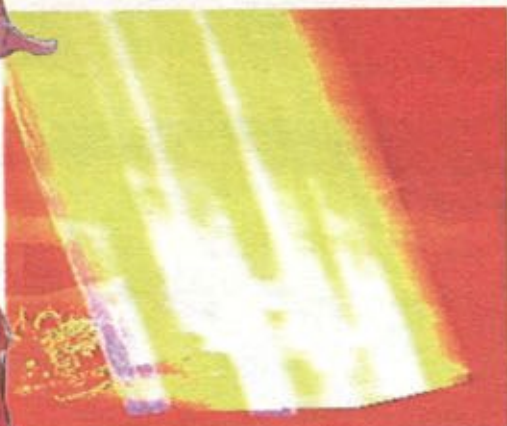
괴물로 변한 메데우스 황제

BOSS 2
(메데우스 황제 : メデウス皇帝)

이어지는 전투이다. 그러나, 아직도 힘을 아껴야 한다. 이것이 끝

이 아니라서…. 가만히 보고 있으면, 상대는 방어만 할 뿐 절대로 공격을 하지 않는다. 방어 캔슬이고 뭐고 필요 없으니까, 무조건 타격으로만 공격을 하자. 그리고, 이때 후방 캐릭터로 인해 아군의 방어력 및 공격력 등을 올려놓고, 적의 민첩성 및 방어력 등을 낮추어 놓도록 하자(그나마 효과가 있을 것이다).

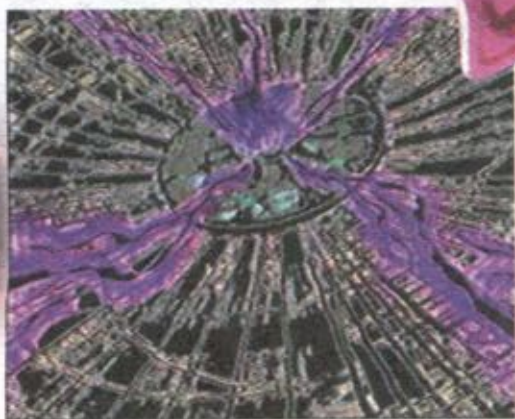
조금 있으면 황제가 다시 한 번 변신을 하는데, 그 때부터는 모두 풀 가동. 후방의 캐릭터는 오로지 회복. 전방의 캐릭터는 필살기로 싸우자. 추천하건대, 전방에 마이스가 있어서 정령을 소환하는 것이 가장 좋을 것이다(정령 소환술을 한 번씩 다 맞아도 죽지 않는다. 너무 강해서…).

또다시 변신하는 황제

이제는 황제의 공격도 막강하다

소디나의 힘을 빌려 정령을 소환!!

이것이 검의 정령이다!!

애니메이션 이벤트

황제의 일격을 맞은 소디나가 갑자기 파란빛을 낸다.

소디나 : 마이스. 이젠 알았어요. 제 생명을 바치지 않으면 안 된다는 슈미트의 말을…. 저는 사람을, 정령을, 사물을, 모두를 생각하며… 지켜주고 싶었어요….

소디나가 정령으로 변하여 마이스의 검으로 들어간다.

검의 정령으로 변화한 소디나

엔딩

다시 지구로 돌아가 메탈리아를 만난 일행. 황제를 쓰러뜨린 이야기와 소디나가 정령으로 변화한 이야기를 하고, 무슨 방법이 없겠느냐고 하자, 메탈리아는 6번째 성화대로 다시 한 번 가보자고 한다. 성화대의 파수꾼을 만나면 파수꾼이 마이스에게 소디나가 없으면 외롭냐고 묻자, 마이스는 자기도 언젠가 스승님처럼 정령들과 이야기 할 수 있게 될 거라며, 그러면 소디나 하고도 이야기 할 수 있지 않겠느냐고 말한다.

그러자, 파수꾼이 5개의 성화의 불꽃을 성화대에 본래대로 돌려놓은 후 다시 이곳으로 오라고 말을 한다. 즉, 소디나를 본래의 모습으로 돌려놓을 방법이 있다는 것이다. 이에 힘을 얻은 일행은 각지로 순회하며 불꽃을 다시 옮겨 놓는다. 그리고, 6번째 성화대로 돌아와서 불꽃에 검을 집어넣음으로 해서, 마이스는 소디나의 미소를 다시 볼 수 있게 되었다….

아이템 일람표

품명	금액	용도
라크나 초(ラクナそう)	10	체력 회복(소)
라크나르(ラクナール)	100	체력 회복(중)
라크나르EX(ラクナールEX)	2000	체력 회복(대)
만드라 초(マンドラそう)	50	EP 회복(소)
만들A(マンドールA)	800	EP 회복(중)
하이만드(ハイマーンド)	4760	EP 회복(대)
포와즌(ポワーズン)	40	독, 마비를 치유함
포와즌 초(ポワズンそう)	50	독, 마비를 치유함
베라 초(ベーラそう)	32	침묵, 혼란을 치유
데반(デバーン)	800	전투 불능자를 HP1의 상태로 부활시킨다
마이티 바이블(マイティバイブル)	100	적의 움직임을 둔화시킨다
홀라 바이블(ホラーバイブル)	150	적을 일정의 확률로 도주시킨다
와이즈 링(ワイズリング)	1200	독에 잘 걸리지 않게 된다. 여자아이 전용
워븐(ワーブン)	100	한 번 갔던 곳으로 이동할 수 있다
피칼(ピカール)	400	섬광병 사용자의 능력으로 인해 공격력 변화함
퓨터(ピュター)	400	돌풍병 사용자의 능력으로 인해 공격력 변화함
디오마스(ジオマス)	400	대지병 사용자의 능력으로 인해 공격력 변화함
파워 브레스(パワーブレス)	5200	공격력 상승
가드 브레스(ガードブレス)	6000	방어력 상승
파워 건틀렛(パワーガントレット)	4600	공력력이 상승하고 방어력이 조금 하강한다
솔저 글럽(ソルジャーグラブ)	6200	민첩성과
호노 아뮤렛(ホノアミュレット)	3200	화염계의 공격에 대해 저항력이 상승한다
훌 아뮤렛(フルアミュレット)	3200	빙결계의 공격에 대해 저항력이 상승한다
휴 아뮤렛(ヒュアミュレット)	3200	돌풍계의 공격에 대해 저항력이 상승한다
디오 아뮤렛(ジオアミュレット)	3200	대지계의 공격에 대해 저항력이 상승한다
해피 글럽(ハッピーグラブ)	2600	혼란 상태의 치유
하이라크나(ハイラクーナ)	-	아군 전체의 체력을 회복
호노빈(ホノビン)	200	화염병 사용자의 능력에 따라서 공격력이 변화함
윌리 링(ウィリーリング)	300	회피율 상승(여자 전용)
시프 링(シーフリング)	4200	획득 GG가 20% 증가한다(여자 전용)
와이즈 링(ワイズリング)	1200	독에 걸리기 어렵게 된다(여자 전용)
드래곤 링(ドラゴンリング)	8500	크리티컬 %가 상승(여자 전용)
해피 글럽(ハッピーグラブ)	1300	혼란 상태가 될 확률이 적어짐
윌리 브레스(ウイリーブレス)	600	민첩성 상승
녹슬은 검(サビたけん)	-	마이스 전용 무기(정체 불명)
오래된 나이프(ふるびたナイフ)	-	소디나 전용 무기(정체 불명)
나무 막대기(きのぼう)	-	위나 전용 무기(정체 불명)
잘리지 않는 검(きれないけん)	-	카이린 전용 무기(정체 불명)
슈미트의 검(シュミットのけん)	-	마이스 전용 무기(슈미트에게 얻음)

선물 목록 일람표

품명	금액
핑크의 리본(ピンクのリボン)	230
물방울의 리본(みずたまのリボン)	250
작은 빗(小さなくし)	120
면 손수건(もめんのハンカチ)	90
유행하는 립스틱(はやりのルージュ)	160
싸구려 향수(やすもののこうすい)	60
튀는 아이섀도우(ハデなアイシャドウ)	160
거베라의 꽃(ガーベラのはな)	240
개양귀비의 꽃(ひなげしのはな)	230
립 크림(リップクリーム)	150
카츄사(カチューシャ)	800
철 아령(てつアレイ)	1800
라벤더의 포플린(ラベンダーのポプリ)	1200
순백의 리본(じゅんぱくのリボン)	1200
종이 비누(かみセッケン)	300
웨스트 포치(ウエストポーチ)	4800
해바라기(ヒマワリ)	2000
면의 주머니(めんのきんちゃく)	2400
알로에 향수(アロエけしょうすい)	2400
허브 향수(ハーブけしょうすい)	3200

정령 마법 일람표

마법명	소모 EP	효과	사용 가능 위치
라크나(ラクナ)	4	아군 1명 체력 회복(소), 유령 계통 적에게 대미지	언제나 가능
포완(ポワン)	3	아군 1명 독 치료	언제나 가능
호논(ホノン)	5	적 1명 불 공격	전투시 전방 캐릭터
와라델(ワーラデル)	10	적 1명 물공격	전투시 전방 캐릭터
휸(ヒュン)	5	적 1명 바람 공격	전투시 전방 캐릭터
지온(ジオン)	5	적 1명 땅 공격	전투시 전방 캐릭터
글(グル)	12	적 1명 혼란시킴	전투시 전후방 캐릭터
냐므(ニャム)	7	적 1명 잠재움	전투시 전후방 캐릭터
모크(モク)	5	적 1명 침묵하게 함	전투시 전후방 캐릭터
마이트갓츠(マイトガッツ)	10	아군 1명 공격력 상승	전투시 전후방 캐릭터
데크스갓츠(デクスガッツ)	12	아군 1명 회피력 상승	전투시 전후방 캐릭터
헤나데크스(ヘナデスク)	15	적 1명 회피력 둔화	전투시 전후방 캐릭터
바리아(バリア)	13	아군 1명 물리적인 공격에 의한 방어력 상승	전투시 전후방 캐릭터

에어가이츠

GOD BLESS THE RING

EHRGEIZ

EHRGEIZ

장르	격투 액션
제작사	스퀘어
발매일	12월 17일
발매가	5,800엔

120%의 이식도를 자랑한다!

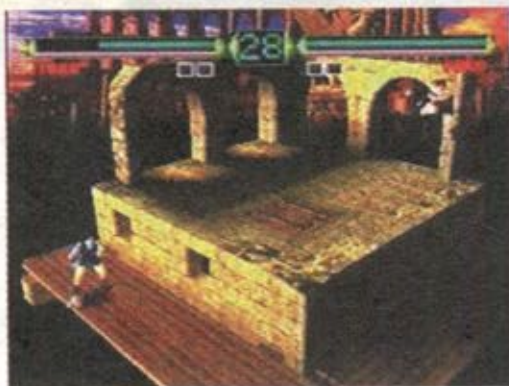
에어가이츠

색다른 대전 방식으로 주목받았던 「에어가이츠」가 플스용으로 출시되었다 그것도 한층 더 파워 업된 모습으로! 격투게임 이외에도 액션 RPG인 「브랜드 뉴 퀘스트」와 미니 게임이 추가되어 있어서 대전 격투를 좋아하지 않는 게이머들도 재미있게 즐길 수 있다.

에어가이츠는 이런 게임이다!

360도의 자유로운 필드 이동과 독특한 전투 시스템으로 다소 거부감을 주었던 「에어가이츠」. 단순히 스테이지만을 이동하는 것이 아니라 각각의 스토리에 따라서 연출이 이루어지는 점은 이 게임의 최대 특징이다. 또한 히트시에만 점수가 가산되고 가드시에는 점수가 떨어지는 독특한 스코어제와 최종 보스전 시에는 스텝롤이 흐르면서 대전을 하게 된다는 점도 이 게임을 특징짓는 또 하나의 요소이다.

360도의 자유로운 필드

이 게임의 특징으로 가장 먼저 떠오르는 것이 바로 '필드'이다. 자유롭게 돌아다닐 수 있는 공간에는 단순한 고도 차이뿐만 아니라 지형 효과가 가미된 고저차, 나무상자 등의 아이템을 이용하여 보다 3차원적인 전법을 구사할 수 있다.

점프와 이동을 중요시한다

주변 물체와 아이템을 사용

일반 대전 게임보다 넓은 필드 위에는 여러 가지 아이템과 나무 상자 등이 놓여져 있다. 상자의 경우는 밀어내서 적을 공격하거나 부술 수 있으며 부숴진 상자에서는 아이템이 나오는 경우도 있다. 아이템은 RPG에서 흔히 말하는 아이템으로 갖가지 효과를 내는 약이나 식품류, 그리고 전투를 더욱 원활하게(?) 해주는 무기들로 구성되어 있다.

스테이터스 업 아이템

흰약

팔살기 게이지가 회복한다

캡셀

POWER UP 문자대로 공격력이 1.5배 업된다

파란 약

ESC POINT라고 표시된 이것은 단지 회피 포인트를 명료하게 해준다

녹색 약

이것은 DEFENCE UP이라고 표시된 대로 방어력이 1.2배로 업된다

컵라면

이것도 방어력이 1.2배로, 계속 취하면 1.4, 1.6으로 상승한다

고기

공격력이 1.5배가 된다. 다른 아이템들과 마찬가지로 효과는 10초간만 지속된다

득점 아이템

먹는 것이라고 반드시 체력이 회복되는 것만은 아니다. 이것들은 득점 아이템으로 하이 스코어를 목표로 한다면 반드시 나무 상자를 파괴해서 입수하자.

사과

400점으로 득점 아이템 중에서는 최고 득점을 자랑한다

별

의외로 득점은 150점으로 낮다

통조림

점수 200 획득

케익

점수 350 획득

코인

득점 아이템 중에서는 최저 득점인 100점. 무시해도 좋다

무기 아이템

상대에 직접 대미지를 주는 것이 가능한 무기. 접촉하면 주울 수 있고 G로 간단하게 던질 수 있다.

다이너마이트

일정시간이 경과하면 폭발해 버린다

나이프

공격 버튼으로 상대에 던져버린다. 직선으로 날아오므로 피하기 쉽다

도끼

나이프와 마찬가지로 상대방을 향해 던진다

도끼

후반 스테이지가 되면 가끔 출현한다. 회피는 간단하다

개성 넘치는 필살기

각 캐릭터의 필살기는 체력 게이지 하단에 위치한 '필살기 게이지'를 일정량 소비하는 가드 불능기이다. 미사일이나 요요, 검, 지뢰 등의 다양한 무기로 타격을 입힐 수 있는데 게이지를 모으면 모을수록 필살기에서 '한방기'가 되는 경우도 있다.

크라우드의 경우는 거의 학살이라 할 수 있다

인터럽트로 반격

일단 적의 패턴을 익히는 것이 중요하다

상대의 공격시 타이밍에 맞춰 필살기 버튼을 누르면 대미지를 입지 않고도 반격할 수 있는 기술이 인터럽트이다. 연속기를 맞는 상황에서도 인터럽트를 사용하면 이를 방지할 수 있지만 모든 상황에서 가능한 것은 아니다.

타이밍과 저스트 플레임 공격

일반 타격기나 연계기는 버튼을 눌러주는 타이밍이 매우 중요하다. 상대에게 잡혀서 내던져질 경우에 캐릭터의 신체가 빛나는 순간에 가드 버튼을 타이밍에 맞춰 누르면 내던져지는 모션에서 탈출할 수도 있다. 연계기인 '저스트 플레임' 역시 타이밍에 잘 맞춰서 공격 버튼을 눌러야만 사용할 수 있다.

저스트 플레임 기술은 파란 빛을 띤다

캐릭터별 기술표

입력 커맨드 표기
(아케이드 버튼 선택시)

상	상단 공격 버튼(□, △)
하	하단 공격 버튼(×)
G	가드 버튼(R1)
필	필살기 버튼(○)
J	저스트 플레임

공격 판정 표기

상	상단 가드 가능
하	하단 가드 가능
중	중단 공격, 상단 가드 가능
가드 불가	가드 불능기. 인터럽트로 반격 가능
칼	가드 불능기. 타이밍에 맞춰 G버튼을 누르면 칼날잡기가 됨

기본 조작기

기본조작	입력 커맨드	비고
달리기	방향 레버 입력	-
걷기	G+레버	상단 가드 상태, 방향키만 떼면 하단 가드
점프	레버 2회 입력 or G+필	점프 높이는 조절 가능
구르기	G+레버 2회 입력	-
상단 가드	입력하지 않는다	-
하단 가드	G버튼	레버는 중립
회피 동작	레버+G	G는 연타해도 된다
인터럽트	상대에게 공격을 받기 직전에) 필	반격기, 필살기 게이지를 소비한다
잡기 회피	(신체가 빛날 때) G	-
잡기	G+상+하	상자를 던질 수 있음
도발	스타트 버튼	-
스텝	G 누른 채로 방향키를 짧게 입력	가드 가능. 스텝중에 상이나 하로 특수 스텝도 파생

공통 기술

기본명	입력 커맨드	공격판정
● 점프 중		
공중 돌려차기(사스케이외)	공중에서 상	중
칼공격(사스케)	공중에서 상	칼
착지 발차기	착지 자세에서 상	상
● 다운 후		
배후 돌려차기	일어서면서 상	중
하단 돌려차기	일어서면서 하	하
회전 킥	일어서면서 상+하	하
헤드 스프링 킥	일어서면서 적 방향으로	중
	머리가 있을 때 상+하	-
급기상	일어서면서 G+필	-
● 정면 잡기(이서문 제외)		
잡기 트리플 펀치	잡고나서 상 상 상	-
잡기 연속 펀치→킥	잡고나서 상 상 하	-
잡기 연속 킥→펀치	잡고나서 하 하 상	-
잡기 트리플 킥	잡고나서 하 하 하	-
● 좌측면 잡기(이서문, 사스케 제외)		
목 베기 촙	잡고나서 상	-
다리 후리기	잡고나서 하	-
● 우측면 잡기(이서문 제외)		
두개골 가르기	잡고나서 상	-
다리 후리기	잡고나서 하	-
● 배면 잡기(이서문, 요코, 사스케 제외)		
등 꺾어 차기	잡고나서 상	-

기본명	입력 커맨드	공격판정
다리 후리기	잡고나서 하	-
● 구르기 공격		
굴러 중단 차기	구르면서 상	중
굴러 하단 차기	구르면서 하	하
● 벽면 달리면서 공격		
벽 차고 몸통 박치기	벽면 달리면서	가드 불가
	상(조 제외)	
벽면 백 구르기	벽면 달리면서	이동기
	상(조)	
벽 차고 슬라이딩	벽면 달리면서 하	가드 불가
벽면 섬머솔트	벽면 달리면서 상+하	중
● 태클		
태클 달리면서 상+하+G	하단 가드 불가	-
태클 후 기술		
트리플 안면 펀치	태클 뒤 상 상	-
연속 안면 펀치→겨드랑이 펀치	태클 뒤 상 하	-
연속 옆구리 펀치→안면 펀치	태클 뒤 하 상	-
트리플 옆구리 펀치	태클 뒤 하 하	-
회전 던지기	태클 뒤 그대로	-
측면 던지기	태클 뒤 상 or	-
	하 or 상+하	-
● 대 DJANGO 던지기		
파워 봄	정면 던지기	-
테일 자이언트 스윙	배면 던지기	-

미시마 켄(三島 拳)

철권의 모 캐릭터와의 관계가 밝혀지고 있지 않은 수수께끼의 인물로 이 게임의 표준형 캐릭터이다. 일단 적의 공격을 단타로 끊은 후 곧바로 저스트 플레임으로 들어간다는 정석 기술이 전부이다. 지뢰 공격은 그다지 쓸만한 것이 못 되므로 잔기술보다는 정면으로 승부하는 것이 좋다. 상대방과 거리가 생기면 암 건이나 트리플 암 건을 사용하는 것은 기본이다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
아미 잽	상	상
원투 킥	상, 상, 상	상, 상, 상
UD업 콤비네이션	상, 상, 하, 상	상, 상, 하, 중
마하 펀치	상, 하, 상, 상, 상, 상, 상,	상, 중, 중, 상, 상, 상,
	상, 상, 상, 상	상, 상, 상, 상
라이징 어퍼	상+하	중
오우거 크래시	상+하+필	가드 불능
더블 어퍼	상+필, 상	중, 중
로 킥	하	하
헬 스핀	하+필	하
브레이크 너클	하+필, 상	중
호밍 슬라이딩	하+필, 하	하
부메랑 훅 · 레프트	하+필, 상, 하	중
스토맥 크래시	하+필, 상+하	중
힐 소드	G+상	중
턴 로 킥	G+하	하
턴 로 하이킥	G+하, 상	하, 중
미라쥬 스핀 킥	G+상+필, 하	상, 하
샤워 킥	G+하+필	중
프랭킹 어퍼 · 레프트	(방향키를 좌로 90도 회전) 상	중
프랭킹 어퍼 · 라이트	(방향키를 우로 90도 회전) 상	중
메테오 프레스	(적보다 높은 위치에서) 상+하	가드 불능
디바이드 타일	(스텝 중)상	중
디바이드 너클	(스텝 중) 상, 상	중, 중
디바이드 스핀킥	(스텝 중) 상, 하	중, 하
윈드 갓 핸드	(스텝 중) 하, 상	상
라이트닝 갓 핸드	(스텝 중) 하, 상+하	중
어비스 스핀	(스텝 중) 하, 하, 하	하, 하
건 스트레이트	앉아서 상	상
바주카 스트레이트	앉아서 상(계속 누른다)	상(가드 불능)

기본명	입력 커맨드	공격판정
턴 하이킥	일어나면서 상	상
사테라이트 킥	일어나면서 상+필	중
로 킥	일어나면서 하	하
햄머 소드	걸으면서 상, 상	상, 중
트리플 블랙 호크	달리면서 상, 상, 상	상, 상, 중
슬라이딩 킥	달리면서 하	하
에어레이드 킥	달리면서	G+상
숄더 태클	달리면서	상+하
턴 백 킥	달리면서	G, 상, 중
저스트 플레임 공격		
파니얼 임팩트	상, 상, J상, 상, 상, 상, 상,	상, 상, 중, 중, 중, 상, 가드 불가
	J상, 상, 상, G	중, 상, 상, 중, 중
헬 스핀 엘보	하+필, J상	상, 중
부메랑 훅 · 라이트	하+필, 하, J상	중
디바이드 콤비네이션	스텝 중에 상, 하, J상	중, 하, 중
던지기		
스트레치 드로우	정면 던지기	-
타워 브릿지	정면 잡기 후 상 계속 누르기	-
넥 크래시	좌측면 던지기	-
문 다이브	우측면 던지기	-
파워 암 드로우	배면 던지기	-
스피닝 파일	레버 1회전 던지기	-
필살기		
암 건	필	가드 불능
더블 암 건	필, 필	가드 불능
트리플 암 건	필 계속 누르기	가드 불능
풋 마인	방향키 입력하면서 필	가드 불능
롤링 세트 마인	(앞구르기 중) 필	가드 불능
그레네이드 드로우	(점프 중) 필	가드 불능
스이사이달 그레네이드	(방향키 90도 회전) 필	가드 불능
암 해머	(필살 게이지 없을 때) 필	중

사스케(佐助)

가드 불능기가 많아서 좋기는 하지만 달리면서 나오는 공격들은 직선 공격 위주이기 때문에 걷거나 스텝 중에 나오는 기술들을 우선 마스터해두어야 한다. 잠자기를 이용하면 필살게이지를 채울 수 있지만 이 기술을 사용할 수 있을 만한 상대가 아니면 쓰지 않는 것이 좋다. 기술 중에서 마키비시는 적이 움직이지 않으면 히트되지 않으니 주의하자.

기본명	입력 커맨드	공격판정
권격	상	상
연격참	상, 상, 상	상, 상, 칼
연격선각	상, 상, 하	상, 상, 하
혹련인	상, 상, 상, 하, 상	상, 상, 칼, 하, 칼
고전승	상+하	중
쌍고승	상+하, 상+하	중, 중
쌍고참	상+하, 상+하, 상	중, 중, 칼
지격참	상+필	칼
격참등룡	상+필, 상	칼, 칼
부인각	하	하
부인낙종전각	하, 상, 상	하, 중, 중
지섬	하+필	칼
지섬 찌르기	하+필, 하	칼, 칼
가지 꺽기	G+상	중
사진	G+하	하
쌍고진	G+하, 상	하, 중
등각	G+상+필	중
투구 베기	G+하+필	칼
턱 부수기 · 좌	(방향키 좌로 90° 회전) 상	중
턱 부수기 · 우	(방향키 우로 90° 회전) 상	중
팽이의 춤(#주. 1)	(방향키 1회전) 상or하	상단 칼
오장 죽이기	스텝 중에 상	중
도도각	(스텝 중) 하, 상	중
도소퇴	(스텝 중) 하, 하	하
모래연기	(스텝 중) 하, 하, 상	하, 중
두도각	(스텝 중) (G 누른 뒤 떼고)상+하	중
기념각	앉아서 상, 상, 상	칼, 칼, 칼
지참각	앉아서 하	하
등룡참	일어서면서 상	칼
만타	걸으면서 상	중
변경타	걸으면서 하	하

기본명	입력 커맨드	공격판정
물거미	걸으면서 하, 하	하, 하
연면참	걸으면서 상, 상, 상	칼, 칼, 칼
낙종	걸으면서 상+하	중
골축	걸으면서 하	하
공참각	걸으면서 G, 상	중
히토리 이즈나	(적보다 높은 위치에서) 상+하	가드 불가
저스트 플레임 공격		
환지섬	상+필 누르는 중에 J하	칼
연격환룡	상, 상, 상 도중 J상	상, 상,, 칼
용승연격투무	상 누르면서 J상, 상, 상, 상, J하	상, 중, 중, 중, 중, 중
던지기		
등룡낙슬	정면 던지기	-
배면 잡기	정면 잡기 후 상 or 하 계속 누르기	-
두개골 가르기	배면 잡기 후 JG	-
멸살의 춤	두개골 가르기 후 JG	-
침열축	좌측면 던지기	-
회구두룡 던지기	우측면 던지기	-
월영투	배면 던지기	-
백란조 떨어뜨리기	방향키 1회전 던지기	-
운신의 춤(#주. 2)	(적의 공격에 맞춰서) 상+하+필	칼
잠자기(#주. 3)	상+하+필	필살기 게이지 회복
필살기		
수리검	필	가드 불가
제비 떨어뜨리기	필 계속 누르면서 상	가드 불가
마키비시(#주. 4)	필 계속 누르면서 하	가드 불가
나선대수리검	필 계속 누른다	가드 불가
순동격	방향키 입력 필	가드 불가
연막	(점프 중) 필	상
지격참	(필살 게이지가 없을 때) 필	칼

#주. 1 : 공격 중 필 버튼만으로 점프 가능
#주. 2 : 필살 게이지가 다 찼을 때에만 가능
#주. 3 : 필살 게이지가 다 차지 않았을 때에만 가능
#주. 4 : 움직이는 적만 히트(대미지 없음). 공중에 있는 적에게 히트하면 대미지 있음.

한 대한(韓 大韓)

철권의 화랑과 비슷한 캐릭터로 모션 체인지 기술을 완벽하게 익히는 것이 가장 중요하다. 모션 체인 지 크로우에서 파생되는 기술과 스위치 킥, 크로우 픽 콤비네이션으로 이어지는 연계기들은 상대에게 쉴 틈을 주지 않는다. 다만 상대를 이런 지경으로 몰 수 있는 구석에서만 사용해야 한다. 그렇지 않으면 간단히 회피 →기술 도중 히트 →저스트 플레임이라는 공식이 들어오게 된다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
킬링 잽	상	상
킬링 블레이드	상, 상, 하	상, 상, 하
팬 쉐이프 콤비네이션	상, 상, 상, 상, 상	상, 상, 상, 상, 상
팬 블레이드 콤비네이션	상, 상, 상, 하, 상	상, 상, 상, 하, 상
알티마 힐	상+하+필	가드 불가
힐 슬라이스	상+필	중
블레이드 킥	하	하
링 킥	상+필 or 앉아서 하 or 걸으면서 하	하
링 킥 스퀘어 크로우	하+필, 상 or 앉아서 하, 상 or 걸으면서 하, 상	하, 상
스왈로우 헌팅	상+하	중
스왈로우 슬라스트	상+하, 상	중, 중
이글 힐	G+상	중
스피어 킥	G+하	하
저베린 콤비네이션	G+하, 상, 상	하, 중, 중
데스 플레일	G+하, 하, 하, 하	하, 하, 하, 하
페더 킥	G+상+필	중
랜딩 버드	G+하+필	중
턴 힐	방향키 90˚회전 상	중
레이피어 킥	(스텝 중) 상	중
플레일 킥	(스텝 중) 하	하
토우액스	앉아서 상	중
액스 힐	앉아서 상, 상	중, 중
턴 랜스 킥	일어서면서 상	중
랜스 힐	일어서면서 상, 상	중, 중
힐버트 킥	걸으면서 상, 상, 상	상, 상, 상
헌팅 토마호크	달리면서 상, 상, 상	중, 중, 중
랜딩 크로우	달리면서 상	중
노즈 다이버 픽 킥	달리면서 상, G+상(히트 후) 상, 상, 상	중, 중(히트 후) 중, 중, 중
그랜드 챠크람	달리면서 하	하
슬링 킥	달리면서 상+하	상
슬링 써클	달리면서 상+하, 하	상, 하
그랜드 써클	달리면서 G+하	하

기본명	입력 커맨드	공격판정
리버스 힐	달리면서 G, 상	중
디스 팔레이트 어택	(적보다 높은 위치에서) 상+하	가드 불가
모션 체인지 기술		
라이트 · 스퀘어 크로우	G+상 계속 누른다	-
레프트 · 스퀘어 크로우	(필살 게이지 없을 때) 필	-
모션 체인지 후의 기술		
크로우 빅	상	중
크로우 픽 콤비네이션	상, 상, 상, 상, 상, 상, 상, 상 (이하 CPC) (#주. 1)	중, 중, 중, 중, 중, 상, 상, 중
픽 스위치	상, 하, 상, 상, 상, 상	중, 하, 중, 상, 상, 상
(A)스위치 킥(#주. 2)	하	하
스위칭 콤비네이션	하, 상, 상, 상, 상	하, 중, 중, 상, 상
트리플 윙거	G+상, 상, 상	상, 상, 상
트리플 플래터	G+상, 하, 상	상, 하, 상
저스트 플레임		
인 캐리 플레임	하, 하, J하, 상	하, 하, 하, 중
다이잉 플레일	하, 하, J하, 하	하, 하, 하, 하
콤보 게인플(#주. 3)	상, 상, 상, J상	상, 상, 상, 상
콤보 블래드 하운드 (#주. 4)	G+하, 하, J상	하, 하, 중
콤보 패트리어트	달리면서 상, 상, J상, 상, 상, 상, 상	중, 중, 중, 중, 상, 상, 중
던지기		
홀드 팔티잔 킥	정면 던지기	-
리버스 원 핸드 드로우	좌측면 던지기	-
킥 블래쉬	우측면 던지기	-
블래쉬 길로틴	우측면 던지기 후 JG	-
임페르노	배면 던지기	-
아마겟돈	방향키 1회전 던지기	-
아포카리프스	(아마겟돈 중) JG	-
필살기		
코리아 1호	필	가드 불가
코리아 10호	필 계속 누르기	가드 불가

#주. 1 : 4번째, 히트에서 (A)로 연계 가능.
#주. 2 : 차는 발이 달라진다.
#주. 3 : CPC 4번째 히트로 연계 가능.
#주. 4 : (A)나 CPC 2번째 히트로 연계 가능

이서문(李書文)

전설의 팔극권사로 게임계 최강의 팔극권사인 버파 아키라와는 기술이 많이 다르다. 일단 기술의 발동시간이 조금 느리기 때문에 단타 위주의 대전을 해야 한다. 파워가 있으므로 착실히 대미지를 쌓아나가면 승리할 수 있다. 단순한 상 버튼 연타, 하 버튼 연타만으로도 연계기가 나가기 때문에 판정은 좋은 편에 속한다고 할 수 있다. 필살기인 창 기술들은 파워와 리치가 확실하므로 오히려 호밍 레이저 같은 다른 필살기보다 효과가 확실하다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
충수	상	상
전신타장	상, 상, 상, 상	상, 중, 중, 중
항수소퇴	상, 하	상, 하
수퇴승수	상, 하, 상	상, 하, 중
수퇴궤슬	상, 하, 하	상, 하, 하
철산고	상+하	중
강룡	상+하+필	중
격강룡	상+하+필 계속 누르기	가드 불가
맹호경파산	상+필	중
촌보	(맹호경파산 중) 방향키 좌 or 우	이동기
파산강수	상+필, 상, 상	중, 중, 중
지소퇴	하 or 하+필	하
지소천수	하, 상	하, 중
지소궤슬	하, 하	하, 하
호박	G+상	중
암경	G+상 누른 후 G만 뗀다	상단 가드 불가
전소퇴	G+하	하
천각	G+상+필	중
천도창	G+하+필	가드 불가
권포장	(방향키 90˚ 회전) 상	중, 중
천궁퇴	(스텝 중) 하, 상	상
비슴각	(스텝 중) 하, 하	하
약소익정	(스텝 중) 하, 하 , 상	하, 중
약보정주	(스텝 중) 하, 상+하	중
자세 무너뜨리기	(스텝 중) 하 , 필	상단 가드 불가
붕신타장	(스텝 중) 하, 필, 상	상, 중
포수	일어서면서 상	중
번배전사	일어서면서 하	하
이문정주	일어서면서 상+하	중
복호타개	걸으면서 상, 상	중, 중
복호도습타장	걸으면서 상, 상, 상	중, 중, 중
복호습벽고	걸으면서 상, 상 (방향키 좌 or 우) J상	중, 중, 중
좌단각	달리면서 상	중
연환퇴	달리면서 상, 상	중, 중
천질보	달리면서 상+하	중
곤소퇴	달리면서 하	하
철산고	달리면서 G, 상	중
몸통박치기	(적보다 높은 위치에서) 상+하	가드 불가
저스트 플레임 공격		
촌보 철산고	(상+필 누르면서 방향키 좌 or 우) J상	중
권포정주	(방향키 90˚ 회전) 상 J상	중, 중, 중
복호습환고	걸으면서 상, 상 (방향키 좌 or 우) J상	중, 중, 중
소익정	앉아서 하, J상	중, 중
붕신환산고	(스텝 중) 하, 필 (방향키 좌 or 우) J상	상, 중
던지기		
대전봉수	정면 던지기	-
진보리고	정면 잡기 후 상 계속 누르기	-
요자재견	좌측면 던지기	-
육대개고	우측면 던지기	-
격산고	배면 던지기	-
첩산고	방향키 1회전 던지기	-
필살기		
신창	필	가드 불가
신창이단	필, 필	가드 불가
천신격창	필 계속 누르면서 상	가드 불가
지신격창	필 계속 누르면서 하	가드 불가
명파신창	필 계속 누르기	가드 불가
강하창	(점프 중) 필	가드 불가
선풍창	방향키 1회전 필	가드 불가
타개	(필살 게이지 없는 상태에서) 필	중
타개천장	(필살 게이지 없을 때) 필, 상	-

요요 요코(鬼子母神 陽子)

표준형 캐릭터라고 할 수 있는 요코는 리치가 긴 요요로 상대를 끌어들인 후 하단 공격 띄우기·콤보로 들어가는 것이 기본이다. 강한 하단 공격이 많은 점을 충분히 활용하면 쉽게 승리로 이끌 수 있다. 스피드도 빠르므로 달리면서 치고 빠지는 것이 어울리는 캐릭터이다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
수돌	상	상
연수천각	상, 상, 상	상, 상, 상
연수선불	상, 상, 하	상, 상, 하
수선	상, 하	상, 하
평수치기	상, 필	상
갈입	상, 필, 상, 상, 상, 상	상, 상, 상, 상, 상
만월	상+하	중
포실 차기	상+필	중
정강이 차기	하	하
선천 연각	하, 상	하, 상
이선번추	하, 하, 상	하, 하, 중
연선불	하, 하, 하	하, 하, 하
이선환흔	하, 하, 필	하, 하, 중
조롱	하+필	중, 상
조롱평수	하+필, 상	중, 상
여유	하+필, 상+하	-
팔분월	G+상	중
선불	G+하	하
지선비상각	G+하, 상, 상, 상, 상	하, 중, 중, 중, 중
앙승축	G+상+필	중
가앵나축	G+하+필	중
나선축	(방향키 90도 회전) 상	상
구분월	(스텝 중) 상	중
현불축	(스텝 중) 하, 상	중
축국부	(스텝 중) 하, 하	하
이타·양	(스텝 중) 하, 상, 하	-
이타·반양	(스텝 중) 하, 상+하	-
이타·음	(스텝 중) 하, 하, 상	-
앵락	앉아서 상	중, 상
선불	앉아서 하	하
삼일월	일어나면서 상	중
윤회장	일어나면서 상+필	중
윤회횡천평판	일어나면서 상+필 계속 누르기	가드 불능
윤반축	일어나면서 G+상	중
귀자모신축	걸으면서 상, 상, 상, 상, 상, 상	-
천지연각	달리면서 상, 하	상, 하
천공삼연각	달리면서 상, 상, 상	상, 상, 상
유골퇴	달리면서 하	하

기본명	입력 커맨드	공격판정
석궁도	달리면서 상+하	중
질풍월	달리면서 G+상	중
이만월	달리면서 G, 상	중
신풍	(적보다 높은 위치에서) 상+하	가드 불능
저스트 플레임 공격		
불벌강림	상, 상, J하, 상, 상,	상, 상, 하, 중, 중,
	J상, 상, 상, 상, J하, 하	상, 상, 상, 중, 중, 중, 하, 하
던지기		
간락	정면 던지기	-
정면 잡기 후 하 계속 누르기	-	-
안개	좌측면 던지기	-
권신예수	좌측면 잡기 후 상or하 계속 누르기	-
파안예수	우측면 던지기	-
완고배전락	배면 던지기	-
평수수절	방향키 1회전 후 G+상+하	-
골차 던지기	상+하+필(좌측 손을 반격)	반격기
풍차 던지기	상+하+필(우측 손을 반격)	반격기
요추끊기	상+하+필(좌측 발을 반격)	반격기
골반깨기	상+하+필(우측 발을 반격)	반격기
잡기 공격		
트리플 펀치	G+상+하 → 상, 상, 상	중, 중, 중
연속 펀치 → 킥	G+상+하 → 상, 상, 하	중, 중, 하
연속 킥 → 펀치	G+상+하 → 하, 하, 상	하, 하, 중
트리플 킥	G+상+하 → 하, 하, 하	하, 하, 하
필살기		
귀자모신식 요요	필	가드 불능
비옥	(점프 중) 필	가드 불능
성패	필 계속 누르기	가드 불능
광견의 산보	필 계속 누르기, 하 계속 누르기	가드 불능
세계일주	(방향키 90도 회전) 필	가드 불능
평수치기	(필살 게이지 없을 때) 필	상
태클 공격		
태클	달리면서 G+상+하	가드 불능
트리플 안면 펀치	(태클 후) 상, 상, 상	-
연속 안면 펀치 → 복부 펀치	(태클 후) 상, 상, 하	-
연속 복부 펀치 → 안면 펀치	(태클 후) 하, 하, 상	-
트리플 복부 펀치	(태클 후) 하, 하, 하	-
원 던지기	(태클 후) 가만히 있는다	-
옆 던지기	(태클 후) 상 또는 하 또는 상+하	-

대셔 이노바(ダッシャー猪場)

전형적인 레슬러 캐릭터로 대부분의 공격이 잡기로 이루어져 있다. 변변한 연속기도 없기 때문에 치고 빠지는 캐릭터에게는 매우 약한 면을 보이기도 한다. 하지만 필살기의 범위가 꽤 넓기 때문에 이를 어떻게 활용하느냐에 따라서 승부가 결정된다고 할 수 있다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
촙	상	상
트리플 촙	상, 상, 상	상, 상, 상
열혈 촙	상 계속 누르기	상단 가드 불가
롤링 어퍼	상+하	중
너클 파트	상+필	상단 가드 불가
로우 킥	하	하
혼심 로우 킥	하 계속 누르면서 하	하, 하단 가드 불가
턴 로우 킥	하+필	하
당죽 부수기	G+상	중
민절 당죽 부수기	G+상 계속 누르기	가드 불가
지옥 박치기	G+상 후 바로 G 떼기	상단 가드 불가
벌레 밟기	(지옥 박치기 중) 필	중
다리 후리기 로우 킥	G+하	하
골법 받아치기	G+하+필	중
좌연돌 부수기	(방향키 좌로 90˚회전) 상	중
우연골 부수기	(방향키 우로 90˚회전) 상	중
슬라이드 레프트 알리 킥 (#주. 1)	(방향키 좌로 90˚회전) 상, 하	하
슬라이드 라이트 알리 킥 (#주. 1)	(방향키 우로 90˚회전) 하	하
켄카 킥	(스텝 중) 상	중
근성평수	(스텝 중) 하, 상	상단 가드 불가
필승 스톤핑	(스텝 중) 하, 하	하
프론트 킥	앉아서 상	중
작열 더블 킥	앉아서 상, 상	중, 중
맹열 프론트 킥	앉아서 상 계속 누르기	가드 불가
폭열 더블 킥	앉아서 상 계속 누르면서 상	가드 불가 중
Dah 어퍼	일어서면서 상	중
너클 봄버	걸으면서 상	상
대셔 랠리어트	걸으면서 상	상
드롭 촙	걸으면서 상+하	중
알리 킥	걸으면서 하, 하, 하	하, 하, 하
대시 연골	걸으면서 G+상	중
백 턴 킥	걸으면서 G, 상	중
플라잉 엘보 드롭	(적보다 높은 위치에서) 상+하	가드 불가
저스트 플레임 공격		
장절 너클 파트	상+필, J상, J상	상, 상, 상단 가드 불가
던지기		
헤드 배트	정면 던지기	-
헤드 배트 투	박치기 후 JG	-
헤드 배트 쓰리	연속 , 박치기 후 JG	-
DSD	정면 잡기 후 상 계속 누르기	-
넥 시저스 호입	정면 잡기 후 하 계속 누르기	-
팔 십자 굳히기	좌측면 던지기	-
타이거 레그 록	우측면 잡기	-
인디언 데스 록	(타이거 레그 록 후) JG	-

기본명	입력 커맨드	공격판정
인디언 데스 록 투	(인디언 데스 록 후) JG	-
낫 굳히기	(인디언 데스 록 투 후) JG	-
드래곤 스플렉스	배면 던지기	-
만자 굳히기	배면 잡기 후 상 or 하 계속 누르기	-
캡 튜드	상+하+필	-
대셔 버스터	방향키 1회전 던지기	-
파워 봄	인터럽트 후 G	-
다운 후 잡기(상대의 다운 상황에 따라 달라짐)		
(상대가 똑바로 누워 있는 경우)		
슬리퍼 홀드	머리쪽부터 방향키 1회전 던지기	-
스콜피온 데스 록	다리쪽부터 방향키 1회전 던지기	-
치킨 윙 페이스 록	좌측면부터 방향키 1회전 던지기	-
피규어 포렉 록	우측면부터 방향키 1회전 던지기	-
드래곤 스플렉스	머리쪽부터 필	-
자이언트 스윙	다리쪽부터 필	-
톰 스톤 드라이버	좌측면부터 필	-
칸누키 스플렉스	우측면부터 필	-
(상대가 엎드려 있는 경우)		
인디언 데스 록	머리부터 방향키 1회전 입력	-
캐멜 클러치	다리부터 방향키 1회전 던지기	-
스트랭글 홀드	좌측면부터 방향키 1회전 던지기	-
보우&애로우	우측면부터 방향키 1회전 던지기	-
더블암 스플렉스	머리부터 필	-
일어나서 백 드롭	다리부터 필	-
타이거 드라이버	좌측면부터 필	-
타이거 드라이버	우측면부터 필	-
투혼 스탠스 던지기		
투혼 스턴스(#주. 2)	필 계속 누르면서 상	-
이주 굳히기(#주. 2)	투혼 스턴스 중에 상대의 공격을 흘린다	급소 찔러 던지기 (좌측)
불독 킹 헤드 록(#주. 2)	투혼 스턴스 중에 상대의 공격을 흘린다	급소 찔러 던지기 (우측)
다리 굳혀 회오리 떨구기 (#주. 2)	투혼 스턴스 중에 상대의 공격을 흘린다	급소 찔러 던지기 (좌측)
외다리 메치기(#주. 3)	투혼 스턴스 중에 상대의 공격을 흘린다	급소 찔러 던지기 (우측)
태클 후 던지기		
앵클 홀드	(태클 후) 상	-
필살기		
대셔 이노바 봄	필	-
파이널 대셔 이노바	필 계속 누르기	-
대셔 헤드 배트	(필 계속 누르고) 달리면서 상+하	중
대셔 시저스	(필살 게이지 없어진 후) 필	중, 중, 중
호밍 보디 프레스	(공중에서 떨어지면서) 필	가드 불가

#주. 1 : G로 캔슬 가능
#주. 2 : 대미지를 받은 후 던지기가 된다.

나짐(ナジーム)

한 대한의 주무기가 발기술이라면 나짐은 펀치 기술이 주무기인 캐릭터이다(철권 2의 부르스를 연상시킨다). 기술표를 보면 알 수 있듯이 이 캐릭터의 장기는 저스트 플레임으로 다양한 파생기들을 모두 마스터하려면 상당한 노력이 필요할 것이다. 굳이 저스트 플레임이 아니더라도 일반 타격기 자체가 연계기가 많으므로 역시 쉴새없이 상대를 몰아붙이는 것이 중요하다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
잽	상(A로 연계)	상
더블 잽	상, 상(A로 연계)	상, 상
시저 크래시 콤비네이션	상, 상, 하, 상	상, 상, 하, 상
시저 콤비네이션	상, 상, 하, 하	상, 상, 하, 하
본 크래시 콤비네이션	상, 상, 상, 하, 상	상, 상, 중, 하, 상
본 브레이크 콤비네이션	상, 상, 상, 하, 하	상, 상, 중, 하, 하
보디 브레이크 크래시	상, 상, 상, 상, 하, 상	상, 상, 중, 중, 하, 상
보디 브레이크 쇼트	상, 상, 상, 상, 하, 하	상, 상, 중, 중, 하, 하
브레이크 콤비네이션	상, 하, 상	상, 하, 상
크래시 콤비네이션	상, 하, 하	상, 하, 하
하프 킬링	상, G+상, 상	상, 중, 상
점핑 니	상+하	중
허리케인 스트레이트	상+하+필	상
해머 너클	상+필	중
로우 킥	하	하
시저 킥	하, 상	하, 상
더블 로우 킥	하, 하	하, 하
브레이크 스트레이트	G+상	중
허리케인 로우 킥	G+상	하
스패니시 · 캐슬 매직	G+하+필	중
스카이 킥	G+상+필	중
라이트 소크 · 글러브	(방향키 좌로 90˚회전) 상	중
레프트 소크 · 글러브	(방향키 우로 90˚회전) 상	중
하이 스핀 킥	(방향키 1회전) 상	중
허리케인 스핀 킥	(방향키 1회전) 상, 상, 상, 상, 상	중, 중, 중, 중, 중
레프트 부메랑 훅	(적 방향으로 앉아서 방향키 좌) G+상	중
레프트 부메랑 어퍼	(적 방향으로 앉아서 방향키 좌)G+상, 상	중, 중
라이트 부메랑 훅	(적 방향으로 앉아서 방향키 우) G+상	중
리틀 윙	(적 방향으로 앉아서 방향키 우) G+상, 상	중, 상
크래시 부메랑	(적 방향으로 앉아서 방향키 우) G+상, G+상 (B or C로 연계)	중, 중
크래시 훅	(스텝 중) 하, 상	중
로우 부메랑 훅	(스텝 중) 하, 하	하
니 어택	앉아서 상	중
트리플 니 어택	앉아서 상, 상, 상	중, 중, 중
로켓트 어퍼	일어서면서 상	중
피니시 어퍼	일어서면서 상 계속 누르기	가드 불가
드릴 킥	일어서면서 G+상	중
하이 킥 쇼트	걸으면서 상	상
데스 해머 원	달리면서 상	상
트리플 데스 해머	달리면서 상, 상, 상, 상	상, 중, 중, 중, 중
크로스 어택	달리면서 상+하	중
슬라이딩	달리면서 하	하
백 턴 킥	달리면서 G, 상	중
플라잉 보디 어택	(적 보다 높은 위치에서) 상+하	가드 불가
저스트 플레임 공격		
허리케인 콤비네이션	상, 상, J상(C로 연계)	상, 상, 중
스네이크 킬러	상, 상, J상, 상, 하	상, 상, 중, 중, 하
이글 콤비네이션	상, 상, J상, 상, G+상(B or C로 연계)	상, 상, 중, 중, 중
헤어 · 팽	상, 상, J상, 상, 상, 상	상, 상, 중, 중, 상, 상
헤어 · 크로우	상, 상, J상, 상, 상, 하, 하	상, 상, 중, 중, 상, 하, 하
프레이즈 어 갓	상, 상, J상, 상, 상, 하, 상, 상, 상, 상	상, 상, 중, 중, 상, 하, 중, 중, 중, 중
(A)사이드와인더 콤비네이션	하, J상(C로 연계)	하, 상
(A)스왈로우 콤비네이션	하, J상, 상(C로 연계)	하, 상, 상
(A)피닉스 콤비네이션	하, J상, 상, 상 (B or C로 연계)하, 상, 상, 상	-
(A)토마호크 핀 포인트	하, J상, 상, G+상, 상	하, 상, 상, 중, 상
(A)토마호크 콤비네이션	하, J상, 상, G+상, G+상	하, 상, 상, 중, 상
(B)인드랄 루트(#주. 1)	(B or C)로 연계	
인드랄 루트	상, 상, 하, 상	중(#주. 3), 상, 하, 상
인드랄 루트	상, 상, 하, 상+하(#주. 2)	중(#주. 3), 상, 하 중
인드랄 루트	상, 상, 하, 하	중(#주. 3), 상, 하, 하
인드랄 루트	상, 상+하	중(#주. 3), 중
인드랄 루트	상, 하, 상	중(#주. 3), 하, 상
인드랄 루트	상, 하, 상+하	중(#주. 3), 하, 중
인드랄 루트	상, 하, 하	중(#주. 3), 하, 하
(C)가드링 루트		
가드링 루트	하, 상	하, 상
가드링 루트	하, J상	하, 중
가드링 루트	하, 하	하, 하
던지기		
니 브레이크	정면 던지기	-
암 록 홀드	정면잡기 후 상 or 하 계속 누르기	-
암 록 엘보 크래시	좌측면 던지기	-
암 록 시저 브레이크	우측면 던지기	-
백 롤링 크래시	배면 던지기	-
니 브레이크 원	방향키 1회전 던지기	-
니 브레이크 투	니 브레이크 후 JG	-
토우 · 하이	니 브레이크 투 후 JG	-
필살기		
데스 파이어	필	가드 불가
데스펠레트 파이어	필 계속 누르기	가드 불가
루즈 · 브티	(필살 게이지 없어진 후) 필	중

#주. 1 : 이 연계는 가드되면 다음 기술이 나가지 않는다.
#주. 2 : 클래쉬 부메랑, 토마호크 콤비네이션부터는 나가지 않는다.
#주. 3 : 이글 콤비네이션, 피닉스 콤비네이션부터 걸린 경우에만 상

죠(狼少女 JO)

굳이 변신을 할 필요가 있는지 의문이 드는 소녀. 야생의 움직임을 보여주는 듯한 화려한 연계기가 특징이다. 일단 거의 모든 기술에서 등 돌린 상태로 기술이 파생될 수 있기 때문에 상대방을 혼란시키기에 안성맞춤이다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
네이큐어 니	상	중
프리즈너 킥스	상, 상, 상(A3)	중, 중, 중
더블 하이 로우 킥	상, 상, 하	중, 중, 하
데저트 킥스	상, 상, 하, 상(A3)	중, 중, 하, 중, 중
플레잉 하이	상, 하, 상	중, 하, 중
플레잉 로우	상, 하, 하(A3)	중, 하, 하
테일 스트라이크	상+하	중
윙 킥	상+필	중
일루전 팽	상+필, 상, 상	중, 중, 중
혼 브레이크 바이딩	상+필, 하, 하(A2)	중, 하, 하
혼 브레이크 헤비	상+필, 하, 하(A2), 상, 상(A) (#주. 1), 상	중, 하, 하, 중, 중, 중, 중, 중
혼 브레이크 아웃 레이지	상+필, 하, 하(A2), 상, 상+하, 상+하	중, 하, 하, 중, 중, 중, 중
혼 브레이크 패닉	상+필, 하, 하(A2), 상, 상+하, 하(B)	중, 하, 하, 중, 중, 중, 하
와일드 소닉	상+하+필	하
소닉 다이아몬드	상+하+필, 필 연타	가드 불가
네이큐어 로우	하(B)	하
제일 콤비네이션	하(B), 상(A2), 상(A3), 상, 상	하, 중, 중, 중, 중
알레스트 킥스	하(B), 상(A2), 상(A3), 하	하, 중, 중, 하
디테인 킥스	하(B), 상(A2), 하(A3)	하, 중, 하
캡처 킥스	하(B), 하, 상, 상(A3) (#주. 1), 상(A)	하, 하, 중, 중, 중, 중, 중
어메이징 콤비네이션	하(B), 하, 상, 상+하, 상+하	하, 하, 중, 중, 중, 중
할시 에이션	하(B), 하, 상, 상+하, 하(B)	하, 하, 중, 중, 중, 하
워드 킥스	하(B), 하, 하(A3), 상(A)	하, 하, 하, 중
데인저 앵글	하, 필(A)	중
데인저 댄스	하+필, 상	중, 중
립 스핀 카운트	G+상(A), 상(A3), 상	중, 중, 중
립 스핀 넘버	G+상(A), 상(A3), 상	중, 하, 중
킬로로립 카운트	G+상(A), 상+하(A3)	중, 중
메가 립 카운트	G+상(A), G+상 (A3), 상+하(A3)	중, 중, 중, 하
스피닝 팽	G+하(A3), 상(A)	하, 중
타론 킥	G+상+필	중
리턴 어스	G+하+필	중
글래지 페인트	(방향키 90˚ 회전) 상	중
데스 트랙션 스핀	(방향키 1회전) 상	중
와일드 보우 킥	(스텝 중) 하(G 누르고) 상	중
와일드 브레드	(스텝 중) 하(G 떼고) 상	중
롤링 바이딩	(스텝 중) 하, 하	하
하이딩 트윈	앉아서 상, 상	중, 중
더블 로우&원 핸드 킥	앉아서 하(A2B) (#주. 1) 하, 상	하, 하, 중
리죠이 댄스	앉아서 하(A2B) (#주. 1) 하, 상, 하(B), 상(A2), 상, 상, 상	하, 하, 중, 하, 중, 중, 중, 중
리죠이 드로우	앉아서 하(A2B) (#주. 1) 하, 상, 하(B), 상(A2), 상, 하	하, 하, 중, 하, 중, 중, 하
인저니티 댄스	앉아서 하(A2B) (#주. 1) 하, 상, 하(B), 상(A2), 하	하, 하, 중, 하, 중, 하
켈베로스 콤비네이션	앉아서 하(A2B) (#주. 1) 하, 상, 하(B), 하, 상, 상(A2) (#주. 1), 상(A)	하, 하, 중, 하, 하, 중, 중, 중, 중, 중
레이지 댄싱	앉아서 하(A2B) (#주. 1) 하, 상, 하(B), 하, 상, 상+하, 상+하	하, 하, 중, 하, 하, 중, 중, 중, 중, 중
하운드 콤비네이션	앉아서 하(A2B) (#주. 1) 하, 상, 하(B), 하, 상, 상+하, 하(B)	하, 하, 중, 하, 하, 중, 중, 중, 중
펜릴 콤비네이션	앉아서 하(A2B) (#주. 1) 하, 상, 하(B), 하, 하(A3), 상(A)	하, 하, 중, 하, 하, 하, 중
에로우 킥	일어서면서 상	중
비스트 애로우	일어서면서 상, 상+하	중, 중
브레임 플레이	걸으면서 상(A), 상	중, 중
크로스 보우 애로우	달리면서 상	중
크루엘 다이내믹	달리면서 상+하	중, 중
크레이지 시저	달리면서 상+하, 상	중, 중, 중
루나틱 댄스	달리면서 상+하, 하	중, 중, 하
글라이드 킥	달리면서 하	하
턴 백 킥	달리면서 G, 상	중
넥클래스 어택	(적보다 높은 위치에서) 상+하	가드 불가
저스트 플레임 공격		
혼 브레이크 드레드	상+필, 하, 하(A), 상, 상+하, J상 J상(A3) (×∞), 상+하(A)	중, 하, 하, 중, 중, 중, 중
서브 라이즈 콤비네이션	하(B), 하, 상, 상+하, J상	하, 하, 중, 중, 중, 중
저스트 인피니티	G+상(A3), G+상(A3), G+상(A3),	중, 중, 중, 중(×∞), 중, 상
리벤지 콤비네이션	앉아서 하(AB), 하, 상, 하(B), 하, 상, 상+하, J상	하, 하, 중, 하, 하, 중, 중, 중, 중
소닉 바운드	(등돌린 상태에서) J상 (#주. 2)	중
던지기		
넥프킹 드로우	정면 던지기	-
바운드 리젝트	정면잡기 후 상 계속 누르기	-
암 프킹 드로우	정면잡기 후 하 계속 누르기	-
페이스 스매시 바이오런스	좌측면 던지기	-
문 설트 니 다이브	우측면 던지기	-
페이스 스탬프	배면 던지기	-
인컬큘러블 드로우	배면 잡기 후 상 계속 누르기	-
라그나록	방향키 1회전 던지기	-
필살기		
체인지 폼	필(늑대→인간의 형태변화)	중
울벤 킥	변신 후 상	가드 불가
울벤 네일	변신 후 하	가드 불가
하드 어설트	변신 후 상+하	가드 불가
인설트 킥	변신 후 등 돌리고 상	가드 불가
GA · 원 어택	변신 후 달리면서 상+하	가드 불가
루나틱 하이	필살 게이지 없는 상태에서 필	중, 중, 중, 중, 중
등돌린 상태에서의 파생기		
매드 킥	(등 돌린 상태에서) 상+하	중
더티로우	(등 돌린 상태에서) 하(B)	하

(A): 방향키를 뒤로 해서 등 돌린 상태에서의 파생기 가능. (A2): A와 똑같지만 가드되면 불가능. (A3): A와 똑같지만 공격하지 않는다. (B): 방향키 좌, 우로 캔슬 횡이동 가능. #주. 1 : 가드되면 다음 기술이 나가지 않는다. #주. 2 : 등 돌린 상태에서의 파생기

클레어 앤드류스(クレア アンドリュース)

클레어는 빠른 상단 공격으로 찬스를 만들어서 확실한 콤보를 먹여주는 타입이다. 다루기가 쉬운 대신 중단이나 하단 기술이 적어서 단조로운 공격들로만 그칠 수 있다. 추천할 만한 기술은 「포스 로얄」과 「쓰리 오브 더 카인드」. 특히 「포스 로얄」은 3번째 히트가 가드 불능이라는 점을 충분히 활용하면 더욱 좋다. 문제는 기동성이 좋은 상대에게는 고전할 수 밖에 없다는 점이다. 역시 부지런히 움직이면서 기회를 노리는 것이 중요하다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
리드 잽	상	상
쓰리 오브 더 카인드	상, 상, 상	상, 중, 중
포스 로얄	상, 상, 상 계속 누르기	상, 중, , 가드 불가
리드 잽 콤보	상, 하, 상, 상, 상, 상, 상	상, 상, 상, 상, 상, 상
훅 킥	하	하
리버스 하이	하, 상, 상, 상	하, 상, 상, 상
리버스 미들	하, 하, 상	하, 하, 중
카운터 스텝 킥	하, 하, 하	하, 하, 하
홀리 드래곤	상+하	중
하이 킥	G+상	상
트리플 스핀 하이	G+상, 상, 상	상, 상, 상
풋 쉽	G+하	하
더블 쉽	G+하, 상	하, 상
트리플 윈드밀	상+필, 상, 상	중, 중, 중
와이프 호라이즌	하+필	하
와이프 아웃	하+필, 상	하, 상
블래디 윈드밀	상+하+필	가드 불가
볼케이노	G+상+필	중
레그 윌	G+하+필	중
레그 윕	(스텝 중) 상	상
스트레이트 리어 크로스	(스텝 중) 하, 상	중
롤링 미들	(스텝 중) G 떼고 상+하	중
크로크와이즈 쉽	(스텝 중)하, 하 상	하, 상
스탠딩 미들	앉아서 상	중
트리플 하이	걸으면서 상, 상, 상	상, 상, 상
로우 쉽	걸으면서 하, 하	하, 하
드래곤 트위스터	달리면서 상	상, 상
드래곤 파이크	달리면서 상+하	중
슬라이딩	달리면서 하	하
틸루 턴	달리면서G, 상	중
윈드밀	달리면서 G+상	중
브리리언트 힐	(방향키 90° 회전) 상	가드 불가
블러디 힐	(방향키 90° 회전) 상, 상	가드 불가
다이빙 보디 어택	(상대 보다 높은 위치에서) 상+하	가드 불가
저스트 플레임 공격		
리딩 윕	상, 상, J상,	상, 중, 중
서펜스 리퍼	상, 상, J상, 하	상, 중, 하, 상
트리플 쉽	G+상, 상, J하, 상	상, 상, 하, 상
시저 쉽	G+하, J하, 상	하, 하, 상
톨 드래곤	상+필, 상, J상	중, 중, 상
리버스 쉽	(스텝 중) J하, 상	상, 하, 상
스위치 킥	걸으면서 상, J하	상, 하
더블 파이크	앉아서 상, J상	중, 중
식스 바렛	하, 하, 하, J상, 상, 상	하, 하, 하, 상, 상, 상
앤드류스 마스터 콤보	하, 하, 하, J상, J상, J상	하, 하, 하, 상, 중, 중
히트 소드	필	가드 불가
던지기		
얼 펑션	정면 던지기	-
배트 스매시	좌측면 던지기	-
샌드위치 블로우	우측면 던지기	-
풋 볼 킥	배면 던지기	-
하드 랜딩	방향키 1회전 던지기	-
필살기		
맥시멈 차지	필	가드 불가
히트소드 에리얼	필 계속 누르기	가드 불가
히트소드 그랜드	필 계속 누르고 상	가드 불가
히트 스트랙	(점프 중) 필	가드 불가
라이트 썸머솔트	(필살 게이지 없어진 후) 필	중

크라우드(クラウド)

『FFⅦ』에 등장했던 주인공. 제일 좋은 공격 방법은 신라식 체인 콤보나 슬라이딩을 해서 적을 쓰러뜨린 다음 적의 다운이 확인되면 칼을 빼서 버스터 콤보나 세피로스 콤보로 마구 휘두르면 된다. 칼을 빼들고 나서의 테크닉에 익숙해지기만 하면 다운된 상대 앞에서는 무서울 것이 없다. 물론 칼이 무거워서 딜레이가 있지만 이때에는 즉시 접근전용 콤보로 전환하는 것도 중요하다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
솔저 펀치	상	상
솔저 하이로	상, 하	상, 하
솔저 체인	상, 상, 하	상, 상, 하
신라식 체인 데스 트랩	상, 상, 하, 상	상, 상, 중, 중
신라식 체인 K×K	상, 하, 하, 상	상, 하, 하, 상
솔저 니	상+하	상
솔저 엘보	상+하+필	중
데스 트랩 숏	상+하+필, 상	중, 중
솔저 훅	상+필	중
신라식 체인 윌	상 + 필, 상, 상	중, 중, 중
솔저 로 킥	하	하
솔저 오리지널	하, 하, 상	하, 하, 상
니들 로	하+필	하
솔저 하이 킥	G+상	상
솔저 페인트 · 라이트	(방향키 좌로 90도 회전) 상	중
솔저 페인트 · 레프트	(방향키 우로 90도 회전) 상	중
마광 펀치	(스텝 중) 하, 상	중
로 스핀 킥	앉아서 하 또는 G+하	하
쿨 킥	일어나면서 상	중
백 턴 킥	달리면서 G, 상	중
에어버스터	달리면서 상	상
슬라이드 버스터	달리면서 하	하
솔저 니들	달리면서 G+상	중
솔저 태클	달리면서 상+하	중
케이오스 어택	(적보다 높은 위치에서) 상+하	가드 불능
저스트 플레임 공격		
쿨 체인	상, 하, J상	상, 하, 중
잭스 체인	상, 상, 하, J상, 상	상, 상, 하, 중, 중
신라식 체인 · 알파	상+필, 상, 하, J상, 상	중, 중, 하,
		중, 중
신라식 체인 · 블라스티	G+상, 상, J상	상, 상, 중
잭스 숏	앉아서 하, J상, 상 또는 G+하, J상, 상	하, 중, 중
던지기		
프런트 스플렉스	정면 던지기	-
홀드 슬러시	정면잡기 후 상or하를 계속 누른다	-
사이드 드로우	좌측면 던지기	-
폴 넥	우측면 던지기	-
파광 던지기	배면 던지기	-
초구무신패참	방향키 1회전 던지기	-
필살기		
검 장비	필	-
메테오 레인	필(계속 누름)	가드 불능
신라 한번 베기	상	칼
버스터 소드 체인	상, 상, 상	칼
신라 두번 베기	하	칼
하드 블레이커	하, 하, 하	칼
세피로스 콤보	상+하, 상, 상, 상	칼
룬블레이드 체인	상+하, 하, 하, 하, 하	칼
블레이버	상+하, G+상	칼
가슴 베기	상+하, 상, 상, J상	칼
버터플라이 엣지	G+상, 상, 상	칼
클라임 슬러시	(이동 중에) G+상	칼
클라임 해저드	(이동 중에) G+상, 상	칼
클라임 미라쥬	(이동 중에) G+상의 모션중 하	칼
배트 베기	(필살 게이지 없을 때) 필	칼

마스다 코지(增田 光司)

요코의 아버지이자 고고학자인 마스다 코지. 대셔와 마찬가지로 적을 다운시킨 후 잡기 기술이 상당히 강력하다. 또한 잡기 자세가 대셔보다 낮고 빠르기 때문에 오히려 대셔보다 좋다고 할 수 있다. 물론 기술도 더욱 다양하며 대셔에 비해 일반 타격기도 쓸만한 편이다. 일단 적과의 거리를 일정하게 유지하면서 좌우측면과 배후로 빠르게 이동해 나가면서 기회를 노려야 한다. 걷기와 달리기의 조합에 신경쓰지 않으면 대셔와 마찬가지로 연속기 캐릭터에게 힘 한번 못 써보고 죽는 수가 생긴다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
훗킹 잽	상	상
훗킹 스트레이트	상, 상, 상	상, 상, 중
콤비네이션 태클 A	상, 상, 하, 상	상, 상, 하, 중
콤비네이션 태클 B	상, 하, 상	상, 하, 중
스토핑	하	하
죠 블랙	하, 상	하, 중
복서 어퍼	상+하	중
훗킹 스트레이트	G+상	상
콤비네이션 태클 C	G+상, 하, 상	상, 하, 중
축국부 · 개	G+하 or 앉아서 하	하
윤반축	앉아서 상 or 스텝중 상 or	중
	달리면서 G+상	
양승축	G+상+필	중
욕축	G+하+필	중
스윙 블로우 레프트	(방향키 우로 90˚회전) 상	중
스윙 블로우 라이트	(방향키 좌로 90˚회전) 상	중
연선불	일어서면서 하, 하	하, 하
수월축	걸으면서 상	중
스텝 너클	달리면서 상	중
슬라이딩	달리면서 하	하
플라이 테이크 오프	달리면서 상+하	중, 던지기
풀 부스트	달리면서 G, 상	중
레그 시저스	달리면서 G+하	하
프라이드	상	다운공격
가드 포지션	상	특수동작
라이징 킥	상	중
플라잉 암 록	G+상	중, 던지기
런버	G+하	하
신풍	(상대보다 높은 위치에서) 상+하	가드 불능
저스트 플레임 공격		
스테핑 울프	상+하, J상	중, 가드불능(상)
(적 다운 중)		
프라이드	상	다운공격
(자신이 다운 중)		
가드 포지션	상	-
가드 포지션에서 파생되는 기술		
라이징 킥	상	중
플라잉 암 록	G+상	중, 던지기

기본명	입력 커맨드	공격판정
럼버	G+하	하
던지기		
사이드 스플렉스	정면 던지기	-
플라잉 암 록	정면 던지기, 상 계속 누르기	-
체인지	정면던지기, 하 계속 누르기	배후잡기(특수기)
풍신낙	방향키 1회전 던지기	-
산람	좌측면 던지기	-
엘보 스핀 크러시	우측면 던지기	-
리버스 백 드로우	배면 던지기	-
넥 리버스	배면 던지기, 상을 계속 누른다	-
패링	상+필 or 하+필	특수기
다운 던지기 기술		
(상대가 똑바로 누워있는 경우)		
사이드 트라이앵글 홀드	머리 쪽부터 방향키 1회전 던지기	-
암 피트 암버	우측에서 방향키 1회전 던지기	-
사이드 트라이앵글 홀드	좌측면에서 방향키 1회전 던지기	-
(상대가 엎드려 있는 경우)		
쵸우 크리퍼 홀드	방향키 1회전 던지기	-
필살기		
마운트 러시	필	-
마운트 스트라이크	필, JG	-
7th DOPE	필 버튼을 계속 누른다	-
필로 위스퍼	(넥 롤링 록 후) JG	-
불차지	(필살 게이지가 없을 때) 필	중
슬렛지 햄머	(공중낙하 중) 필	가드 불능
적 다운 중		
(상대가 똑바로 누워있는 경우)		
스네이킹 캐치	다리쪽부터 하	-
점핑 캐치	좌측면에서 필	-
롤링 캐치	우측면에서 던지기	-
상대가 엎드려 있는 경우		
쵸우 크리퍼 홀드	필	-
태클 후의 던지기		
크로스 암 록	상, 상, G	-
리프트 업 크로스 암 록	마운트에서 상을 계속 누른다	-
백 태클 후의 던지기		
쵸크 스립퍼 홀드	백 태클 후 그대로 있는다	묶기
네이크 스트랭글 홀드	백 마운트에서 타격 2번째 히트에서 G	-

세피로스(セフィロス)

「FFⅦ」에 등장하는 크라우드의 숙적인 세피로스. 칼의 리치와 스피드가 크라우드의 칼보다 훨씬 성능이 좋아서 진정한 왕좌에 등극할 지도 모르는 캐릭터이다. 역시 상대를 다운시킨 후 칼을 빼드는 것이 정정당당한 싸움의 기본이라는 것을 단적으로 보여준다. 굳이 칼을 빼들지 않아도 괜찮은 콤보 기술이 몇 가지 있으므로 화려하게 싸우고 싶은 게이머는 이쪽을 선택하도록 하자.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
마스터리 잽	상	상
마스터리 하이로우	상, 하	상, 하
제노바린 케이지 · BIRTH	상, 상, 하	상, 상, 하
제노바린 케이지 · SYNTHESIS	상, 상, 상, 상, 상	상, 상, 중, 중, 중
제노바린 케이지 · DEATH	상, 하, 하, 상	상, 하, 하, 상
마스터리 니	상+하	상
마스터리 엘보	상+하+필	중
페이탈 트랩	상+하+필, 상, 상	중, 상, 상
마스터리 훅	필+상	중
마스터리 로우	하+필	하
마스터리 하이	G+상	상
트윈 하이	G+상, 상	상, 상
레브 트레스 킥 · 라이트	(방향키 우로 90도 회전) 상	중
레브 트레스 킥 · 레프트	(방향키 좌로 90도 회전) 상	중
제노바 리퍼	(스텝 중) 상, 하	상
어센드 스파이럴	일어서면서 상	중
백턴 킥	달리면서 G, 상	상
레이지드 에어	달리면서 상	상
슬라이드 차지	달리면서 하	하
마스터리 스팅	달리면서 G+상	중
마스터리 태클	달리면서 상+하	중
제노바 어택	상대보다 높은 위치에서) 상+하	가드 불능
저스트 플레임 공격		
제노바 린케이지 · LIFE	상, 하, J상	상, 하, 중

기본명	입력 커맨드	공격판정
레비테이션 스트라이크	상+하, J상	상, 상
프레잉 류니온	G+상, 상, J상	상, 상, 중
데스 페어드 엣지	필+상, J상	중, 도
페이탈 트랩 컴플리트	상+하+필, 상, 상, J상	중, 상, 상, 도
제노바 러시	(스텝 중) 하, 상, J상, 상	상, 중, 중
몽상이단	허리 자세 후 상, J상	중, 도
세피로스 콤보(스페리올)	정안 자세 후 상, 상, 상, J상	도, 도, 도, 도
던지기		
행잉 드로우	정면 던지기	-
플런트 스플렉스	정면 던지기 후 상or하 계속 누르기	-
넥 블레이커	좌측면 던지기	-
사이드 스플렉스	우측면 던지기	-
데들리 스플렉스	배면 던지기	-
트러지티 엔드	방향키 1회전 던지기	-
필살기		
허리 자세	필	-
병타	상	중
섬광	G+상	칼
옥문	하	칼
정안 자세	필 or 횡이동	-
세피로스 콤보(컴플리트)	상, 상, 상	칼, 칼, 칼
지쇄동옥참	하, 하, 하	칼, 칼, 칼
전무윤회참	필, 상, 상	칼, 칼, 칼
타돌	G+상	칼
질풍참	달리면서 G+상	칼
비윤공패참	점프중 필	칼
금강파쇄참	필살기 게이지가 없어진 후 필	칼
블랙 마테리아	필 버튼을 누르고 있는다	가드 불능

티파(ティファ)

전형적인 치고 빠지기 캐릭터가 바로 티파이다. 기술의 발동 시간도 빠르고 대부분이 카운터 판정이 있는 것들뿐이라서 다운시킨 뒤 원거리에서 필살 공격을 감행하는 것도 좋다. 필살기는 호밍성도 좋다. 다만 주의할 점은 지나치게 필살기를 쓰면 안된다는 것이다. 자칫해서 필살 게이지가 없을 때 필살 버튼을 누르면 체력을 깎아서 필살 게이지를 회복하는 케알라가 발생된다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
잔간류 잽	상	상
조금 높은 펀치	상, 상	상, 상
잔간 콤비네이션	상, 상, 하, 상	상, 상, 하, 상
드래곤 크로	상+필, 상	중, 중
미스릴 크로 콤보	상, 하, 상	상, 하, 상
더블 썸머 솔트	상+하, 상	중, 중
돌핀 블로우	상+하+필	중
돌핀 블로우 리얼	상+하+필을 누르고 있는다	가드 불능
잔간류 로킥	하	하
타이거 크로	하, 상	-
그랜드 글러브 킥	하+필	-
잔간류 미들킥	G+상을 누르고 있는다	중
미들 썸머	G+상, 상	중, 중
스텝 썸머	G+상, 상	중
크리스탈 글러브 킥	G+상, 하	하
잔간류 날라차기	G+상+필	중
수면차기	G+하	하
모터 드라이브	G+하, 상	하, 중
잔간류 옥축	G+하+필	중
서클 킥	(방향키 90도회전) 상	상
슈트 킥	(방향키 90도회전) 하	하
잔간류 에리얼 썸머	달리면서 상, 상, 상	중, 중, 중
아바란치 태클	달리면서 상+하	중
잔간류 슬라이딩	달리면서 하	하
사이드 팬 킥	달리면서 G, 상	중
오버 소울	달리면서 G+하, 상	하, 중
다이아 너클 킥	앉아서 상	중
세븐스 해븐	(스텝 중) 상	중

기본명	입력 커맨드	공격판정
오버 드라이브	(스텝 중)	상, 하
오버 드라이브 플러스	(스텝 중) 상, 하, 상	중, 하, 중
리버스 솔트	(스텝 중) 하, 상	중
마스터 피스트	(스텝 중) 하, 상, 필	중 가드 불가
갓 핸드	(스텝 중) 하, 필	가드 불가
메탈 너클 스핀 킥	(스텝 중) 하, 하	하
플라잉 보디 프레스	(상대보다 높은 위치에서) 상+하	가드 불가
저스트 플레임 기술		
로 썸머	하, J상	하, 중
콤보 플라즈마	상, 하, J상	상, 하, 중
잔간 콤보 플라즈마	상, 상, 하, J상	-
던지기		
메테오 드라이브	정면던지기	던지기
썸머 솔트	정면 잡기 후 상 계속 누르기	던지기
장타 러시	정면 잡기 후 하 계속 누르기	던지기
문설트 프레스	좌측면 던지기	던지기
암 블레이커	좌측면 잡기 후 상 or 하 계속 누르기	던지기
헤드 록 드로우	우측면 던지기	던지기
아바란치 드롭	배면 던지기	던지기
메테오 스트라이크	방향키 1회전 던지기	던지기
필살기		
파이널 헤븐	필	가드 불가
파이널 소울	필, 상	가드 불가
파이널 헬	필, 하	가드 불가
헬 & 헤븐	필 계속 누르기	가드 불가
프레미엄 하트	레버 입력+필	가드 불가
프라티나 피스트	(점프 중) 필	가드 불가
케알라	(필살 게이지 없을 때) 필	-

빈센트(ヴィンセント)

스텝중 상, 상은 첫 번째 공격이 히트하면 공중에 뜬 상대에게 총으로 공격하게 된다. 두 번째 상을 짧게 누르면 지상에 있는 상대를 향해 총으로 공격하기 때문에 스텝중 하, 상을 상대가 가드했다면 짧게 상, 히트되었다면 상을 길게 눌러야만 제대로 공격할 수 있다. 또 새턴 임팩트중에 J하는 8번째 공격이 히트된 후 딜레이를 주면서 눌러야 한다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
턱스 잽	상	상
비스트 콤보	상, 상, 상	상, 상, 상
헬마스커 콤보	상, 상, 하, 상	상, 상, 하 중
탁스 로	하	하
미디엄 플랫	G+상	중
풀 플랫	G+상, 상	가드 불능(상)
리버스 로	G+하	하
리버스 로 하이	G+하, 상	하, 중
일루전 스핀킥	G+상+필, 하, 하	상, 하, 하
크레센트 문	G+하+필	중
하이 블로 ST	상+필, 상, 상	-
스피닝 프레임	하+필	하
암 블로	하+필, 상	중
크로우 훅 레프트	하+필, 상, 하	중
리버 숏	하+필, 상+하	중
스피닝 슬라이드	하+필, 하	하
카오스 세이버	상+하+필	가드 불능
크로우 어퍼 레프트	방향키 90도 회전(시계 방향), 상	중
크로우 어퍼 라이트	방향키 90도 회전 (반시계 방향), 상	중
기가 다이브	적보다 높은 위치에서 상+하	가드 불능
쵸핑 암	스텝중 상	중
쵸핑 크로우	스텝중 상, 상	중, 중
쵸핑 크러시	스텝중 상, 하	중, 하
윈드커즈 크로우	스텝중 하, 상	상
스나이퍼 CR	스텝중 하, 상, 상	상, 가드 불능
라이트닝커즈 크로우	스텝중 하, 상+하	중
스핀 라이트닝	스텝중 하, 하, 상	하, 중
스피닝 핀	스텝중 하, 하, 하	하, 하
스피닝 저스티스	스텝중 하, 하, 상+하	하, 중

기본명	입력 커맨드	공격판정
비스트 크로우	앉아서 상	상
카오스 크로우	앉아서 상을 누르고 있는다	가드 불능(상)
폴 킥	일어나면서 상+필	중
더블 플랫	걸으면서 상, 상 또는 일어나면서 상, 상	상, 중
헬즈 스테이 어웨이	달리면서 상, 상, 상	상, 상, 중
슬라이딩	달리면서 하	하
숄더 차지	달리면서 상+하	중
브리츠 슬러스트	달리면서 G+상	중
턴 리트레이트	달리면서 G, 상	중
저스트 플레임 공격		
새턴 임팩트	상, 상, J상, 상, 상, 상, 상, 상, 상, 상, 상, 상, 상	상, 상, 중, 중, 중, 상, 중, 중, 상, 상, 상, 상, 상
네오 새턴 임팩트	상, 상, J상, 상, 상, 상, 상, 상, 상, 상, 상, 상, 상	상, 상, 중, 중, 중, 상, 중, 중, 상, 상, 상, 상, 가드불능
루클레시아 리글렉트	상, 하, 상, 상, J하, J상, J상	상, 중, 상, 하, 중, 중
스피닝 클레임 엘보	하+필, J상, J상	상, 중, 상, 하, 중, 중
크로우 훅 라이트	하+필, 하, J상	중
쵸핑 컴비네이션	스텝중 상, 하, J상, J상	중, 하, 중, 중
던지기		
하이드 드로우	정면잡기	던지기
초크 봄버	좌측잡기	던지기
하드 프레셔	우측잡기	던지기
리버스 드로우	배후잡기	던지기
기가 덩크	방향키 1회전 던지기	던지기
필살기		
데스 페널티	필	가드 불능
더블 리볼버	필, 필	가드 불능
트릭 숏	점프 필	가드 불능
헤테로 슬러그	필을 계속 누른다	-
건 블레이크	필살기 게이지가 없어진 다음 필	가드 불능

잭스(ザックス)

잭스의 저스트 기술은 가드되면 이어질 수 없는 기술뿐이다. 하지만 G+상, 상, J상의 저스트 공격은 상 공격을 가드시켜도 저스트로 이어질 수 있다. 하지만 상대에게 히트시켰을 때에나 헛쳤을 때보다 저스트 입력이 힘들며 히트시킨 순간에 바로 입력해야만 이어진다. 또 상+필, 상, 하, J상은 하단이 히트하면 마지막까지 연속으로 히트한다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
퍼스트 잽	상	상
퍼스트 PK	상, 하	상, 하
EZ 컴보 숏	상, 상, 하	상, 상, 하
잭스 체인 데스 트랩	상, 상, 상, 상	상, 상, 중, 중
잭스 체인 K×K	상, 하, 하, 상	상, 하, 하, 상
퍼스트 니	상+하	상
퍼스트 로 킥	하	하
퍼스트 오리지널	하, 하, 상	하, 하, 상
퍼스트 하이 킥	G+상	상
슬러시 킥	G+상+필	중
더블 힐 킥	G+하+필	중
퍼스트 훅	상+필	중
잭스 체인 윌	상+필, 상, 상	중, 중, 중
잭스 체인 제네시스	상+필, 상, 하	중, 중, 하
하이 크로	하+필	하
퍼스트 엘보	상+하+필	중
EZ 콤보	상+하+필, 상	중, 중
페이크 스핀 라이트	방향키 90도 회전(시계 방향) 상	중
페이크 스핀 레프트	방향키 90도 회전(반시계 방향) 상	중
공가가 어택	상대보다 높은 위치에서 상+하	가드 불능
마광 스트레이트	스텝중 하, 상	중
라운드 킥	앉아서 하 또는 G+하	하
로 킥	일어나면서 상	중
에어 앵커	달리면서 상	상
슬라이드 버스터	달리면서 하	하
차징	달리면서 상+하	중
백 턴 킥	달리면서 G, 상	중
공가가 애로	달리면서 G+상	중
저스트 플레임 공격		
록 체인	상, 하, J상	상, 하, 중
공가가 체인	하, J상	하, 중
진 잭스 체인	상, 상, 하, J상, 상	상, 상, 하, 중, 중
잭스 체인 블러스티	G+상, 상, J상	상, 상, 중
잭스 체인 알파	상+필, 상, 하, J상, 상	중, 중, 하, 중, 중
진 잭스 숏	앉아서 하, J상, 상 또는 G+하, J상, 상	하, 중, 중
던지기		
프런트 스플렉스	정면잡기	던지기
프리 폴	정면에서 잡아 상 or 하를 누르고 있는다	던지기
메테오 드롭	좌측잡기	던지기
친크라 러시	우측잡기	던지기
공가가 쓸기	배후잡기	던지기
이초구무신패참	방향키 1회전 던지기	던지기
필살기		
검 빼기	필	-
메테오 샤워	필 버튼을 누르고 있는다	가드 불능
퍼스트 스트로크	상	검
미스릴 세이버 체인	상, 상, 상	검
세컨드 스트로크	하	검
오우거 닉스	하, 하, 하	검, 검, 검
잭스 콤보	상+하, 상, 상, 상	검, 검, 검, 검
포 스위터	상+하, 하, 하, 하	검, 검, 검, 검
하이 브레이버	상+하, G+상	검
진 흉참	상+하, 상, 상, J상	검, 검, 검, 검, 검
크리스탈 소드	G+상, 상, 상	검, 검, 검
파광참	이동중에 G+상	검
파광참격	이동중에 G+상, 상	검
파광지참	이동중에 G+상의 모션중 하	검
검절	필살기 게이지가 없게 된 후 필	검

유피(ユフィ)

상, 상, J상 저스트 포인트는 상상을 누른 후에 G버튼을 끼워 넣듯이 조금 늦게 눌러야 한다. 또한 상+하, J상은 첫 번째가 가드되면 연계가 되지 않으며 이후에도 공격이 맞지 않는다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
우타이류 정권 찌르기	상	상
연주산	상, 상, 상	상, 상, 중
다차오의 춤	상+하	중
다차오의 축제	상+하, 상+하	중, 중
수신님의 꼬리	하	하
수신님의 분노	하, 하, 하	하, 하, 하
수신님의 창	G+하	하
사면초가	G+하, 상, 상	하, 중, 이동
다차오의 바람	G+상+필	중
일도양단	G+하+필	도
쾌도난마	상+필	가드 불능
고금무쌍	하+필	도
천하무쌍	하+필, 필을 떼고 상	도, 하, 도
만부부당	하+필, 하	도, 도
명경지수	상+하+필	이동
학익진 좌비	방향키 90도 회전(시계방향) 상	중
학익진 우비	방향키 90도 회전(반 시계방향) 상	중
대차륜	방향키 1회전 상 또는 하	도, 도, 도···
타이달 웨이브	상대보다 높은 위치에서 상+하	가드불능
뇌십축	스텝중 상	중
환신도창각	스텝중 하, 상	중
환신지돌각	스텝중 하, 하	하
환신지돌도창연각	스텝중 하, 하, 상	하, 중
퇴전지돌도창연각	스텝중 하, 하, 상, 상	하, 중, 이동
건곤일척	앉아서 상, 상, 상	도, 도, 도
지돌각	앉아서 하	하
단학	일어서면서 상	중
우타이류 동축	걸으면서 상	중
우타이류 경축	걸으면서 하	하
폭곤락	걸으면서 하, 하	하, 하
질풍십뇌	걸으면서 상, 상, 상	도(상), 도(상), 도
타이달 슬라이드	걸으면서 하	하
누산익세	걸으면서 상+하, 상	중, 중
불연불굴	달리면서 G, 상	중
저스트 플레임 공격		
오의 오강성 무	상, 상, J하, 상, 상, J상, 상	상, 상, 하, 도, 도, 도, 도
오의 오강성 총	상+하, J상, 상, 상, 상, 상, J하	중, 중, 중, 중, 중
오의 오강성 마	상+하, 상+하, J상, 상	중, 중, 중, 도
오의 오강성 속	G+상, J상×무한	중, 중···
오의 오강성 역	일어서면서 상, J상	중, 도
혈제	달리면서 상, J상	도(상), 도(상)···
생자필멸	달리면서 상, 상, J상	도(상), 도(상), 도(상)···
경신일촉	달리면서 상+하, 상, J상, 상	중, 중, 중, 도
던지기		
낙하유수	정면잡기	던지기
강력	정면잡기 상을 누르고 있는다	던지기
수예추성락	정면잡기 하를 누르고 있는다	던지기
유성추락	수예추성락후에 JG	던지기
광희난무	유성추락후에 JG	던지기
투경유단	좌측잡기	던지기
백화요란	우측잡기	던지기
용비봉무	배후잡기	던지기
삼라만상	방향키 1회전 던지기	던지기
필살기		
풍마수리검	필	가드 불능
호크 아이	필 버튼을 누르고 있으면서 상	가드 불능
마키비시	필 버튼을 누르고 있으면서 하	가드 불능
불구재천	필 버튼을 누르고 있는다	가드 불능
풍절	방향키+필	가드 불능
연옥	점프 필	상
슈슈슈	필살기 게이지가 없어진 후 필	상

장고(ジャンゴ)

장고의 기술은 「FF」에 등장하는 소환수들의 공격뿐이다. 모두 판정이 뛰어난 것뿐이지만 대전 중 방어하기가 힘든 단점을 갖고 있으며 기술도 얼마 없다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
세토 펀치	상	중
세토 컴비네이션	상, 상, 상	중, 중, 중
타이탄 헤드	상+하	중
하데 스파이드	상+하+필	하
나나키 킥	상+필	중
나나키 컴비네이션	상+필, 필	중, 중
세토 로 펀치	하	하
테일 리바이어선	적이 뒤에 있을 때 상	상
초코보 킥	적이 뒤에 있을 때 하, 하	하, 하
바하무트 킥	G+상 또는 일어서면서 상	중
이프리트 바이트	G+상+필	중
시바 어택	G+하+필	중
장고 스텝	앉아서 레버 좌우 입력	-
슬레드 팡	앉아서 상	중
듀폰 블러시	앉아서 하	하
블래드 팡	달리면서 상+하	중
피닉스 롤	일어나면서 상 또는 하	중
던지기		
바이팅 바하무트 제로	방향키 90도 던지기	던지기
필살기		
메가 프레아	필	가드 불능
기가 프레아	필 버튼을 누르고 있는다	가드 불능
나이트 라운드 롤링	공중에서 필 또는 상 또는 하	가드 불능

브랜드 뉴 퀘스트 공략

플스용 「에어가이츠」에 있는 「브랜드 뉴 퀘스트」는 「토발」의 퀘스트 모드와 비슷한 형식의 액션 RPG이지만 「토발」과는 비교도 되지 않을 정도로 방대한 맵과 다양한 아이템이 등장하기 때문에 완전히 색다른 느낌의 게임을 플레이하고 있는 느낌이 든다.

등장 캐릭터 소개

마스다 코지

고고학자이자 모험가로 던전 깊숙한 곳에 잠들어 있는 불로불사의 수수께끼를 풀기 위해 고대 유적에 잠입한다

클레어 앤드류스

마스다의 조수로 그가 교수로 근무하고 있는 대학의 고고학 연구소에서 연구생으로 근무하고 있다

기본 조작법

□	공격
○	마법
△	아이템 사용
×	아이템 줍기, 문열기, 대화
R1	방어
L1	점프
R1 +L1	가드 어택
R2 , L2	아이템 선택
START	메뉴화면
SELECT	메뉴화면에서 누르면 영양상태와 세이브를 할 수 있다

화면표시 설명

HP

플레이어의 체력.

만복도

음식을 먹으면 회복되며 게이지가 다 없어지면 HP가 조금씩 줄어든다.

마법석

마법을 사용할 수 있는 마법석의 개수. 보통마법은 1개, 초마법은 3개가 소비된다.

전투를 해보지만 무조건 죽게 된다

플로어

플레이어가 현재 있는 층

포켓

이곳에 넣어둔 아이템은 전투중에 사용할 수 있다.

마법

장비하고 있는 마테리아가 표시된다. 앞쪽은 보통마법, 뒤쪽은 초마법.

게임 시스템 설명

공격 방법

이 게임의 공격 방법은 여러 가지가 있다. □버튼으로 통상공격에서 연타하는 것으로 연속기가 나간다. 필살기는 모아서 공격하는 것으로 회전공격이나 무기에 따라서 특별한 공격이 나간다. 가드한 채로 점프를 하면 가드 어택이 이루어지는데 적들에게 포위되었을 때 유용하게 사용할 수 있다. 그러나 만복도가 줄어드므로 남용은 금물. 점프 공격은 보통 때보다 2배정도의 공격력을 가진다. 또한 무기 뒤에 붙는 호칭에 따라서 크리티컬 파워가 달라진다.

모아서 필살기를 사용한다

명칭	특징
유즈드(ユーズド)	전에 사용되었던 무기로 무기 내구력이 약하다. 크리티컬은 1.5배
에이스(エース)	4배의 크리티컬
킹(キング)	크리티컬 5배 무기 내구력이 상당히 오래간다.

마법의 사용

마법을 사용하기 위해서는 마법석이나 마테리아가 필요하다. 마법석은 마법실에서 1개당 1골드에 살 수 있다. 마테리아는 게임 초기에 2개밖에 가지고 있지 않지만 던전을 진행하다 보면 나머지를 얻을 수 있다. 마법은 보통마법과 초마법으로 나뉘어지는데 보통마법은 마법석을 1개 소비하며 적 한 마리를 공격한다. 초마법은 마법석 3개를 소비하며 적 여러 마리를 공격할 수 있다. 마법 버튼을 누르고 있는 것으로 초마법으로 장비한 마법을 사용할 수 있다.

초마법 호리로 적을 혼란에 빠뜨리자.

마테리아의 종류와 특징

이름	보통	초마법
화이어(ファイア)	불 덩어리를 바로 앞에 떨어뜨린다.	적 전체에게 화이어볼을 날린다
브리자드(ブリザド)	얼음 덩어리로 공격한다.	적의 발을 얼려 꼼짝못하게 만든다
썬더(サンダ)	번개를 일직선으로 발사한다.	번개가 화면상을 가로지른다
프리즈(フリーズ)	적 한 마리를 완전히 얼린다.	전 전체를 완전히 얼린다
퀘이크(クエイク)	적 한 마리를 지진으로 공격한다.	화면전체에 지진이 일어난다
트라인(トライン)	바로 앞에 번개덩어리를 떨어뜨린다.	적 전체를 벼락으로 공격한다
메테오(メテオ)	적 한 마리를 돌로 맞춘다..	화면상에 랜덤으로 운석이 떨어진다
프레아(フレア)	플레이어 주위를 불로 감싼다.	플레이어가 몸에 불을 붙인다
알테마(アルテマ)	적 한 마리를 블랙홀로 빠뜨린다.	전 전체를 블랙홀에 빠뜨린다
호리(ホーリ)	적 한 마리를 혼란에 빠뜨린다.	일정범위의 적을 혼란에 빠뜨린다

수호신 시스템

무기나 방어구중에는 이름 뒤에 수(守)라고 붙어있는 종류가 있다. 이것은 무기에 신의 가호가 내려서 몇몇 능력치가 변화한 것이다. 신은 13종류가 있으며 각기 지원하는 능력치가 다르다. 악마도 있는데 이것은 능력치가 2배로 올라가는 대신 다른 능력치가 마이너스되는 특징이 있다. 이외에도 제단에서 아이템을 바쳐서 그 신의 가호를 늘리는 방법이 있는데 13명의 신을 무작위로 선택해야 하기 때문에 상당한 운이 필요하다.

수호신 일람표

이름	기호능력
가이아(ガイア)	최대 체력이외의 모든 능력
제우스(ゼウス)	최대 체력, 방어력
하데스(ハーデス)	마법 공격력, 민첩성
아레스(アレス)	공격력, 방어력
아테나(アテナ)	공격력, 마법 공격력
아폴론(アポロン)	방어력, 마법 방어력
아르테미스(アルテミス)	마법 공격력, 마법 방어력
헤르메스(ヘルメス)	민첩성, 능숙도
박카스(バッカス)	최대 체력, 능숙도
사탄(サタン)	공격력, 방어력
루시펠(ルシウエル)	마법 공격력, 마법 방어력
마몬(マモン)	최대 체력, 만복도

자신이 키우고 싶은 방향으로 먹이자

영양 시스템

레벨업하는데 있어 영양 상태에 따라 그 능력치가 결정된다. 영양 상태는 먹을 것에 따라서 변화하며 총 5가지의 영양소가 있다.

영양소의 종류

이름	특징
단백질(蛋白質)	공격력에 관계된 영양소, 고기류에서 섭취할 수 있다
비타민(ビタミン)	마법 능력치에 관계된 영양소, 과일류에서 섭취할 수 있다
미네랄(ミネラル)	능숙도에 관계된 영양소, 제리류에서 섭취할 수 있다
지질(脂質)	방어력에 관계된 영양소, 생선류에서 섭취할 수 있다
탄수화물(炭水化物)	민첩성에 관계된 영양소, 버섯류에서 섭취할 수 있다

캐릭터 교환 시스템

마스다나 크레아를 번갈아 가면서 플레이를 하게 된다. 만일 플레이하고 있는 캐릭터가 죽으면 다른 캐릭터로 바뀌면서 도와주러 오게 된다. 죽은 캐릭터의 혼은 봉인되어 그 장소에 남겨되는데 도와주러 온 캐릭터가 이 봉인을 풀어주면 다시 살아날 수 있다.

수리와 합성

마을에 있는 대장간에서는 수리와 합성을 할 수 있는데 수리는 내구력이 떨어진 무기와 방어구를 회복시켜주는 것이고 합성은 수호신을 옮겨 주는 것이라고 할 수 있다. 보통 베이스가 되는 것의 능력치에 합성시키는 아이템에는 수호신만 옮겨진다.

게임의 시작

시작화면

모험의 시작. 이곳은 어디일까?

이 게임의 무대는 마을과 던전 두 가지로 구성되어 있다. 던전의 입구는 1층, 7층, 13층에 있다

마을의 시설물

❶ 호텔

호텔에서는 캐릭터를 교환할 수 있으며 돈을 맡아주는 은행같은 역할도 한다. 던전에서 모은 돈은 이곳에 맡기자.

돈은 호텔에서 자동으로 결제된다

❷ 레스토랑

최고의 어드바이서 솜리에가 있는 레스토랑. 던전에서 얻은 레시피북을 가져다주면 모험에 도움이 되는 팁 몇 가지를 가르쳐 주며 답례

로 맥주를 준다. 이외에도 와인매매를 통해서 돈을 벌 수도 있다.

던전에서 행방불명된 피에르를 대신해서 가게를 운영하는 솜리에

③ 농가

몇 가지 음식을 판다. 돈이 남아서 영양조절하고 싶을 때 이용하도록 하자.

농가에서는 음식을 구입할 수 있다

④ 대장간

위에서 언급한 것처럼 무기의 수리나 합성을 한다.

합성할 때는 돈은 받지 않으며 술 한 병에 한 번씩 합성해주므로 신중하게 해야 한다.

대장장이 할아범은 술을 좋아한다

⑤ 만물상

만물상에서는 라그나로크나 엑스칼리버도 판다

무기나 포션 등의 아이템을 판다. 레벨에 따라서 파는 무기가 달라진다.

⑥ 마법실

마법석을 파는 곳으로 그 외에는 별다른 것이 없다.

마법석은 항상 어느 정도는 유지하도록 하자

던전의 구조와 특징

총 21층으로 구성된 던전내에는 몇 가지 특별한 장소가 있다. 이러한 장소는 모든 층에 있거나 일정한 층에만 존재하는 종류가 있다.

● 페어리의 샘

모든 층에 존재하는 샘으로 일정한 양의 체력을 회복시켜주며 부가적으로 무기 내구력도 회복이 된다. 하지만 가득 차있는데도 계속 붙어 있으면 페어리가 그냥 없어져 버리므로 조금씩 나눠서 사용하자.

적당히 붙어 있어야만 여러 번 쓸 수 있다

● 제단

던전의 짝수층에만 존재한다. 신들에게 아이템을 바쳐서 가호력을 늘릴 수 있지만 운이 상당히 따라야 한다(신들이 13명이 있으므로 확률은 13/1이다). 만일 실패하더라도 몬스터가 나오는 확률이 줄어든다는 이점도 있으니 자주 바치도록 하자.

신에게 아이템을 바친다

● 정원

그리 깊지 않은 던전에 존재하는 정원. 잘 기억해두었다가 제단에서 사용하자(신들은 질보다 양이다(?)) 1, 2, 3, 5층에서 발견할 수 있다.

호박밭인가?

● 마테리아

던전내에 떨어져 있거나 보스를 물리치면 얻을 수 있다.

● 셔터의 올가미

이것은 특별한 곳에 존재하는 것이 아니라 던전내의 모든 방에서 하나씩 준비되어(?) 있는 올가미로 이것을 밟으면 셔터가 내려가면서 적들이 계속해서 나온다. 이 적들을 모두 무찔러야만 밖으로 나갈 수 있다.

번쩍거리는 순간엔 무적이다. 조심!

● 레시피북

행방불명된 레스토랑의 주인인 피에르가 던전내에 떨어뜨린 책으로 레스토랑의 솜리에에게 가져다주면 레시피북의 내용을 가르쳐주면서 답례로 맥주(ビール)를 준다. 1, 3, 5, 6층에서 발견할 수 있다.

피에르가 떨어뜨린 레시피북

보스

보스를 물리치면 마테리아나 레시피의 책을 얻을 수 있다. 3, 6, 9, 12, 13, 18층에 있으며 21층에는 3마리의 마지막 보스가 있다.

층별 분석

1~3층: 1층에서는 페어리의 북과 썬더의 마테리아를 꼭 얻도록 하고 술은 신중히 사용하자. 3층에는 마법으로만 죽는 몬스터가 있는데 썬더와 화이어로 물리치면 된다. 이왕이면 썬더를 사용하기를 권장한다. 썬더는 뒤쪽에 있는 적들까지 관통하면서 지나가기 때문에 브리자드를 초마법으로 사용한 후 썬더를 사용하면 한번에 4마리도 죽일 수 있다. 3층에서는 2권의 레시피북과 프리즈의 마테리아를 얻을 수 있다.

첫 번째 보스. 얼린 후에 가볍게 밟아주자

4~6층: 마법석을 항상 유의하면서 진행하자. 4층의 적은 빠르기 때문에 다리를 묶어놔야 하는데 이를 위해서는 마법석을 충분히 가지고 있어야 한다. 프리즈도 잘 활용하면 좋지만 한대만 때리면 마법이 풀리기 때문에 브리자드를 활용하도록 하자. 보스를 물리치면 마지막 레시피북과 케이크의 마테리아를 얻을 수 있다. 7층은 지상과 연결되어 있으니 조금만 더 힘을 내자.

7~8층: 점차 강력한 몬스터들이 등장하기 시작한다. 특히 갑옷입은 기사를 조심하고 뛰어다니는 덫도 조심하자. 9층의 보스를 물리치면 트레인의 마테리아를 얻을 수 있다.

10~12층: 마법에 약한 적은 트레인의 마법으로 해치우자. 11층에는 함정같은 것이 있는데 이것은 아무것도 아니므로 걱정하지 말고 아이템을 얻도록 하자. 12층의 보스는 티라노처럼 생긴 공룡인데 뒤로 돌아가서 엉덩이만 찔러주면 아주 쉽게 이길 수 있다.

뭔가 있어 보이지만… 아무 일도 안 일어난다.

엉덩이를 찔러 공격하자

13~18층: 13층에서 문어를 물리치고 계속 진행하면 16층에서 프레아를, 17층에서 알테마를, 그리고 18층에서 호리를 얻을 수 있다. 그 이후로는 호리를 초마법으로 해서 진행하면 아주 쉽게 진행할 수 있다. 셔터의 올가미는 조심하도록 하자. 가장 무서운 게 이 올가미이니까….

문어발을 피해 한쪽에서 계속 찌르자

19~21층: 드디어 마지막 층이다. 별로 어렵지 않은 19, 20층을 지나서 21층에 도착하면 드래곤 두마리가 나오는데 별로 어렵지는 않다. 불쏘는 것을 조심하면서 뒤로 돌아가 꼬리쪽에서 공격하자(히트앤드런이다). 이 드래곤을 물리치면 주인공이 갑자기 기절해버린다. 이때는 남은 캐릭터로 이곳까지 온 다음 한번 더 위로 가보면 피닉스가 나온다. 이 피닉스를 물리치면 피닉스의 꼬리가 나타난다. 이 피닉스의 꼬리를 얻은 다음 돌아가려고 하면 쓰러져 있는 동료에게 피닉스의 꼬리를 사용할거냐고 물어보는데 대답에 따라서 엔딩이 달라진다(엔딩이라고 해봤자 몇 줄의 메시지밖에 나오지 않지만…).

드래곤을 무찌르면 주인공이 갑자기 기절한다

영원한 생명의 비밀이 숨겨져 있는 피닉스의 꼬리